

POWERPLAY

Amiga mit CD-ROM

DIGITALE DIMENSION

CDTV—Das neue
Spielezeitalter

Masse & Klasse

MUT ZUM MODUL

Videospieleflut
aus Japan

Fortsetzung folgt

THRONFOLGER

Monkey Island
Rick Dangerous 2

Aufgetaucht

SILENT SERVICE 2

Prachtvolle Grafik * Knackige Missionen

THE BEAST IS BACK!



Beast II-T-Shirt

in jeder Box!

Original Roger Dean Design

Erhältlich für Amiga.



United Software

Das relevante Proje

Spülen eiskalt

Verstärkung in der POWER-PLAY-Redaktion: Winnie Forster, 21 Jahre alt, bevorzugt Actionspiele und braust jeden Tag 60 Kilometer mit seinem Panda ("Die Schlüssel") von Weilheim in die Münchner Redaktion. Kaum eine Woche in der Redaktion, kaufte er sich ein Mega Drive und spielte 16 Stunden am Stück "Ghouls'n'Ghosts". Als man auf dem Mega Drive Spiegeleier braten konnte, packte er das Gerät kurzerhand in die Tiefkühltruhe — eingewickelt, versteht sich. Nachdem das Mega Drive nach 10 Minuten auf "Betriebs-temperatur" ausgekühlt war, wurde ausgepackt und weitergespielt. Winnie (Kürzel: wi) tritt an die Stelle von Henrik Fisch, der das Testteam diesen Monat verließ. Wir wünschen ihm viel Glück und genug Zeit zum Spielen im neuen Job.



Frisches Blut: Wo Winnie spielt, glühen die Netzteile



Das Code-Masters-Trio brachte das "Tilt"-Testmuster mit

Gleich viermal bekamen wir Besuch. Ladies first: An einem schönen Nachmittag traf Mirrorsoft-Pressesprecherin Cathy Campos in unserer Redaktion ein. Sie brachte unter anderem das heißersehnte "Cadaver" — mehr im Testteil. Natürlich gab's ein Stelldichein zum Fototermin im Redakteurszimmer — das Foto seht Ihr links unten, die Besprechungen der Spiele findet Ihr im Testteil. Auch Julia Coombs von Microprose verbrachte einen Tag in den "heiligen Hallen". Auch sie kam nicht drumherum: Nachdem sie uns die Neuheiten vorgestellt hatte, erwischte sie die Kameratele. Das "Klick" ertönte beim bewaldeten Aufgang in die Redaktion.



Eine feste Bank: Stefan von Rainbow Arts (links) und Boris von Lucasfilm Games

Dann kam die Riege der Männer. Code Masters kamen gleich zu dritt, um uns "Tilt" vorzustellen. Von links nach rechts: Henri Gerrits, Mike Clark und John Williams. Kurz vor dem Redaktionsschluß standen dann Boris "Lucas" Schneider und Stefan "Rainbow" Graen vor der Türe. Im Kofferchen hatten sie die neuesten Spiele: Boris präsentierte als Lucasfilm-Pressesprecher "Secret of Monkey Island" und "Nightshift", Stefan wartete mit Rainbow Arts' "M.U.D.S." auf. Bei einem gigantischen Heidelbeereisbecher wurde dann über die neuesten Gerüchte der Software-Branche geplauscht. Auch sie wurden auf ein Foto gebannt.



Microsofts Dame in Rot: Cathy hatte das Prachtspiel "Cadaver" im Kofferchen

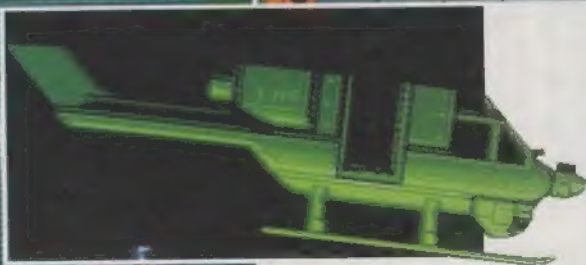


Julia von Microprose schleifte ein paar neue Simulationen an

Diesmal auf der Bank vor dem Haus. Wenn der Besucherstrom so anhält, gehen uns langsam die Motive für den Hintergrund aus...

Einen schönen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



8 Pralle 7 Seiten die neuesten Meldungen aus der Software-Szene

142 Auf geht's zum 2. Level: Double Dragon

Aktuell

| | |
|--|-----|
| Schnipsel aus der Software-Szene | 8 |
| Endlich: Nach Maniac Mansion und Zac McKracken kommt Monkey Island | 20 |
| Microprose fährt mit neuen Spielen auf: Rick Dangerous 2, Silent Service 2, UMS 2 und Betrayal | 22 |
| Managt die Monster: Mudspörs | 24 |
| Sie haben was zu sagen: Größen aus der Computerwelt äußern sich zu Commodores Wunderwerk | 26 |
| Eine Vorstellung mit zweifacher Schallgeschwindigkeit: Europastart für's Mega Drive | 28 |
| Heiß: Pacmanis-Wettbewerb in Essen | 147 |

Story

| | |
|--|----|
| Der Battle of Britain-Macher plaudert über Krieger und Köche | 94 |
|--|----|

Unter der Lupe

| | |
|---|-----|
| Nostalgietrip: Die große Spris-Historie | 126 |
|---|-----|

Rubriken

| | |
|--|-----|
| So bewerten wir | 6 |
| Software-Charis und Hitparaden | 30 |
| Crème de la Crème | 93 |
| Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico 'Wettbewerb' | 53 |
| Euer Forum: Club-Ecke | 56 |
| High Score: Hall of Fame | 54 |
| Leserbriefe | 57 |
| Impressum | 6 |
| Starkiller | 104 |
| Neues aus der Comicszene | 100 |
| Musik, Bücher, Filme | 148 |
| Inserentenverzeichnis | 145 |
| Vorschau auf die kommende Ausgabe | 150 |

Computerspiele-Tests

| | |
|-----------------------|----|
| Apprentice | 39 |
| Back To The Future II | 37 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| ■ Cadaver | 34 |
| Earthrise | 44 |
| Fatal Heritage | 47 |
| Fimbo's Quest | 39 |
| Future Classics | 118 |
| Hoyle's Book II | 121 |
| Inspector Griffu | 110 |
| International Soccer Challenger | 118 |
| Les Manley | 47 |
| Magic Lines | 112 |
| Matrix Maudraders | 120 |
| Midnight Resistance | 116 |
| Murder | 48 |
| Operation Stealth | 46 |
| Prince of Persia | 36 |
| Ra | 49 |
| ■ Rick Dangerous 2 | 38 |
| Robot Commander | 120 |
| Saracon | 112 |
| Shadow Warrior | 116 |
| ■ Silent Service 2 | 32 |
| Simulora | 24 |
| Starblade | 117 |
| Tilt | 110 |
| Vendetta | 40 |
| Venus | 40 |
| Wings of Death | 113 |
| Wonderland | 31 |

10

90 Gralsucher aufgepaßt:
Die Lösung zu Conquest
of Camelot Teil 2.

34 Das Action-Adventure der
Bitmap-Brothers: Cadaver

Kurztests- Computerspiele

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Last Ninja 2, Ice Man | 122 |
| Thunderstrike, Labyrinth | 122 |
| Pipe Rider, Dynasty Wars | 122 |
| Kings Quest IV, Conquest of Camelot | 122 |
| Red Storm Rising, Last Ninja 2 | 124 |
| Thunderstrike, F-19 | 124 |
| Turn It, Sim City | 124 |
| Rotox, Klax | 124 |
| Treasure Trap, Bloodwych | 125 |
| Dynasty Wars, Klax | 125 |

Videospiele-Tests

| | |
|-------------------------|-----|
| Batman | 136 |
| Beach Volleyball | 139 |
| Cyberball | 136 |
| Devil Crush | 137 |
| Double Dragon | 142 |
| E-Swat | 133 |
| Faxanadu | 140 |
| Image Fight | 138 |
| Lode Runner | 139 |
| Ninja Spirit | 138 |
| Phelios | 132 |
| Pinbot | 142 |
| Silent Service | 140 |
| Summer Games | 143 |
| Super Monaco Grand Prix | 143 |
| Xevious | 138 |

Kurztests- Videospiele

| | |
|----------------------------|-----|
| Ghouls'n Ghosts, Dr. Mario | 144 |
| Burai Fighter, Volleyfire | 144 |
| Matchmania, Pipe Mania | 144 |
| Sokoban 2, Double Dragon | 145 |
| Obaman, Rastan 2 | 145 |

Automatenspiele- Tests

Arcadeneuheiten des Monats 146

Power-Tips

Computerspiele-Tips

| | |
|--|----|
| Imperium | 62 |
| Ultima | 62 |
| F-29 Retaliator | 63 |
| Flood | 63 |
| The Hound of Shadow | 63 |
| Dragonflight | 63 |
| Paradroid | 66 |
| Secret of the Silver Blades | 67 |
| Flood | 67 |
| Hillstar | 68 |
| Champions of Krynn | 72 |
| Maniac Mansion | 72 |
| Might & Magic II | 72 |
| Xenomorph | 74 |
| Dr. Bobo antwortet: Bloodwych — Data Disc Vol. 1, Ultima IV, Lords of the Rising Sun | 76 |



Turnican, Warhead, Corruption, Legend of Faerghail, Alternate Reality, Legend of Zelda, Dragon Wars 79

POKE-ECKE: After Burner, Crackdown, Ivanhoe, Impossamole, Das Magazin, Deathtrack, X-Out 79

Video-Spiele Tips

Kid Icarus, Castlevania, Ordyné, Be Ball, Tatsujin, Download, Lord of the Sword 79
Neutopia 80
Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, All, Puzzle Road, Splatterhouse 82
Shinobi 84

Clue-Books

Might & Magic II Teil 3 85
Gräl gefunden: Camelot Teil 2 90

148 Neue
Trends
aus der Redaktion
im Medienteil

♦ 90 ♦

■ Teletippen

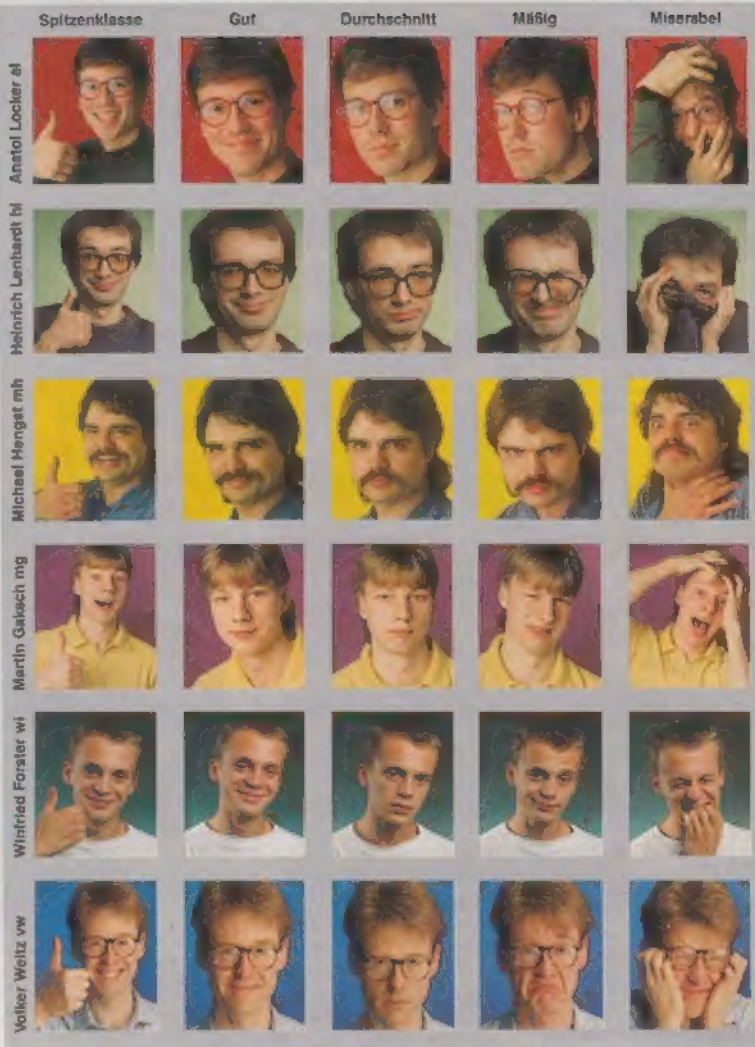
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: Die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Pieper.

| | | | |
|---------------------------|---------------|--|---------------|
| STECK BRIEF | | Genre: Simulation Hersteller: Electronic Arts, Zirkel-Preis: 120 Mark | |
| MS-DOS | 86% | AMIGA | nicht geplant |
| EGA: 88% | EGA: 83% | | |
| POWER-WERTUNG: 86% | | | |
| ATARI ST | nicht geplant | C 64 | nicht geplant |

Hier steht entweder die Grafik- und Sound-Wertung oder "nicht geplant". (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung". (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen selten stimmen, verzichten wir auf ein Datum.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuerscheinungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verhehlen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die POWER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschnitten und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Liebliche

Momentan spielt...

...Anatol Locker

Dr. Mario (Game Boy), Silent Service II (MS-DOS), Wonderland (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

PGA Tour Golf (MS-DOS), Cyberball (Mega Drive), Silent Service II (MS-DOS)

...Michael Hengst

Silent Service II (MS-DOS), Faxanadu (Nintendo), E-Swat (Mega Drive)

...Martin Gaksch

Image Fight (PC-Engine), Devil Crush (PC-Engine), Rick Dangerous II (Atari ST)

...Volker Weitz

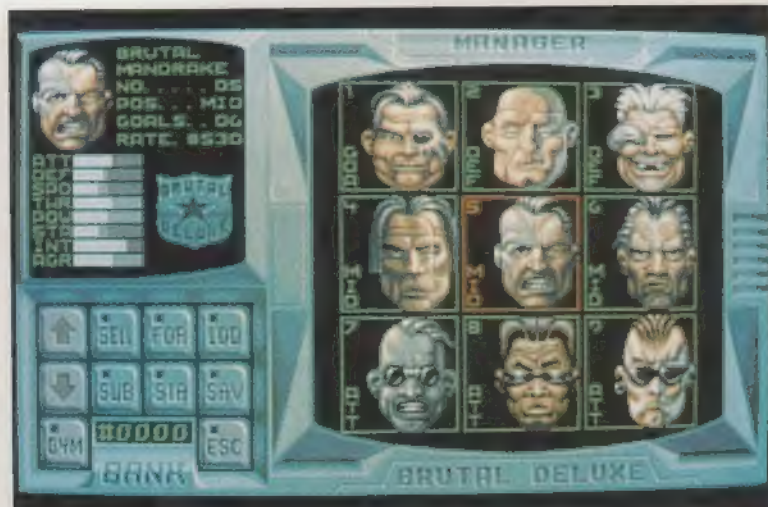
Ra (Amiga), Pipe Dream (Game Boy), Devil Crush (PC-Engine)

...Winnie Forster

Ghouls'n Ghosts (Super Grafx), Ra (Amiga), Phelios (Mega Drive)

INSERENTENVERZEICHNIS

| | |
|---|---|
| Ami Shows Europe GmbH | 25 |
| Bachler Softwareversand | 98 |
| Berry Lösungsservice | 65 |
| Bornico | 9, 15, 19, 35, 37, 43, 45, 99, 111, 3. US |
| Computermarkt Münster | 107 |
| Computing | 71 |
| Compy Shop | 69 |
| CPS Frank Heidak | 77 |
| Crystal Soft | 91 |
| CWM | 87 |
| Delta Konzept | 125 |
| Dynatex | 60 |
| EC-Electronics | 55 |
| Flashpoint | 88 |
| Fundur | 91 |
| Funtastic Computerware | 97 |
| Funware | 71 |
| Galaxy Software | 73 |
| Game Play | 65 |
| Gamesworld Computershop | 95 |
| German Design Group | 80 |
| Groovesoft | 80 |
| Gross-Electronic | 86 |
| Hamo Fachversand | 71 |
| HSC Hard'n Soft | 82 |
| Joysoft | 68 |
| Karosoft | 84 |
| Kingsoft | 27 |
| Theo Kranz-Versand | 91 |
| Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag | 50, 103, 108, 117, 119, 121, 123, 141 |
| Okay Soft | 69 |
| Paradise of Games | 83 |
| Powersoft | 71 |
| RSE Schuster | 145 |
| Rushware | 11, 13, 17, 29 |
| Software Kühn | 59 |
| Software Corner | 57 |
| Steirerfunk | 80 |
| United Software | 23, 41, 115, 2. US, 4. US |
| Vector 1 | 92 |
| Virgin Games | 134/135 |
| Wial Versand | 21 |
| World of Wonders | 69 |



Grafik-Virtuose Dan Malone schlägt wieder zu: Diese Spieler zählen zur Kategorie "Brutal Deluxe" (ST)

Florida-Fallout

Von Electronic Arts ist ein neues Science-fiction-Rollenspiel für Ende September angekündigt. Titel des Spiels: **Fountains of Dreams**. Im Stil von "Wasteland" spielt Fountains of Dreams im postnuklearen Florida. Das Besondere an diesem Spiel: Durch die radioaktive Strahlung werden Eure Charaktere beeinflusst. So können bestimmte Fähigkeiten erst erlernt werden, wenn die Mitglieder der Truppe entsprechend verseucht und mutiert sind. Natürlich dürfen jede Menge Waffen, viele Feinde und ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht fehlen. Die Grafiken (VGA wird unterstützt) dieses Knüllers stammen übrigens von Alan Murphy ("Escape from Hell"). Programmiert wird Fountains of Dreams vom



Mehr Strategie, mehr Taktik, mehr Waffen: Speedball 2 (ST)

Wasteland-Erfinder Dave Albert. Am bewährten Spielprinzip hat sich nur relativ wenig geändert. Ihr steuert eine sechsköpfige Party über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Kommt's zu einem Kampf erscheinen die Gegner à la

"Bard's Tale" in 3D und animiert, in besonderen Fenstern. Wie schon in Wasteland gibt es für Eure Charaktere verschiedene Skills, die Ihr im Laufe des Spieles durch Erfahrungspunkte verbessern könnt. Erscheinen soll das Spiel zunächst für MS-DOS. mh

Ballspiele für Fortgeschrittene

Die Bitmap Brothers sind ganz schön fleißig: Während wir in dieser Ausgabe gerade ihr letztes Werk "Cadaver" testen, sind sie mit ihrem neuesten Spiel schon fast fertig. **Speedball 2** soll im Herbst für Amiga, ST und MS-DOS unter dem Imageworks-Label auf den Markt kommen. Im Vergleich zum ersten Teil ist diesmal das Spielfeld etwas größer und scrollt in alle Richtungen. Zur Abwechslung findet man in der Arena jetzt Rampen und Röhren. Außerdem stehen den Mannschaften mehr Waffen zur Verfügung. Man darf damit rechnen, daß es auf dem Spielfeld noch ruppiger zugehen wird. Auch die taktische Komponente wurde ausgebaut: Spieler werden verkauft, abgeworfen und das Team muß gut gemanagt werden. Für das entsprechende Ambiente sorgt Pixel-Künstler Dan Malone, der sich für Speedball 2 besonders engagiert ins Zeug gelegt hat. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte einen prima Eindruck. Selbst das Scrolling auf dem ST war erfreulich schnell und fließend. mg

Sammler-Stück

In **POWER PLAY 6/90** riefen wir zum großen **Ultima VI-Wettbewerb** auf. Die Gewinner stehen jetzt fest. Auf ein handsigniertes Ultima VI (Programmierer und Designer Richard Garriott gab sich die Ehre) für Ihren rollenspielhungrigen PC dürfen sich heute schon freuen:

Steen Altor aus Sønderborg (Dänemark)
Søren Brønne aus Würzelen
Hanka Carlsen aus Kronsmoer
Jens Giese aus Berlin-Charlottenburg
Alexander Höbig aus Mannheim
Daniel Paraczkowski aus Klagenfurt
Andreas Kolbmann Rosttal
Niklas Rejnolds aus Buchholz
Thorsten Schubert aus Bingen
Christian Sittler aus Neckarglausegg

Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit dem Programm, das Euch demnächst zugestellt wird. mh



Freunde von düsteren Endzeit-Szenarien dürfen frohlocken: Fountains of Dreams kommt rasch (MS-DOS/EGA)



INVEST

Es gibt tausend Wege reich zu werden



AMIGA

APART 51

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Eisenwerfer Straße 1
6060 Frankfurt a. Main 90

kontakt@Serviceline



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 069/778025

PC

C 64

Starbyte Software, Nordring 78, 4639 Bochum 1, Tel. 0234/680486, Fax 0234/680497



Be silent, and
keep your
forked tongue
behind your
teeth. I have
not passed
through fire
and death to
bands croaked
Words with a
serving man
till the
lightning
falls.

Lausche meinen Worten, Abenteurer (MS-DOS/VGA)

Abenteurer- ritt

Fans von J.R.R. Tolkien und seiner Fantasy-Bücher haben Grund zur Freude. Die Programmierer von Imageworks basteln zur Zeit an einer Computerumsetzung eines Teils seiner Herr der Ringe-Trilogie. Bei Riders of Rohan handelt es sich um ein Strategiespiel mit besonderer Note. Zahlrei-

che Action-Sequenzen sollen die taktischen Teile des Spiels auflockern. Die Grafik ist sehr stark an die Fantasy-Vorlage von Tolkien angelehnt. Da Riders of Rohan nur einen Teil des umfangreichen Werks von Tolkien abdeckt, sind Fortsetzungen in der Planung. Das Spiel wird in Europa zuerst für MS-DOS erscheinen. Amiga- und ST-Besitzer sollen allerdings nicht lange auf Umsetzungen für ihr System warten müssen. Hoffen wir das Beste. vw



Verlieren tut weh... bei Battle Chess II (MS-DOS/VGA)

Schach- schlacht

Erfolgreiches noch erfolgreicher zu machen, das versucht gerade die Firma Interplay. Vor zwei Jahren sorgten die Jungens mit einem indizierten Kampf-Schachprogramm für Furore. Dieses Jahr soll nun eine aufgemotzte Version unter dem Namen Battle Chess II: Chinese Chess erscheinen. Die Regeln ähneln

dem normalen Schachspiel. Ähnlich wie beim Vorläufer prügeln sich grafisch aufwendig animierte Figuren stillecht auf einem Schachbrett. Zudem soll der Nachfolger etwas spielstärker als der erste Teil sein. Mehr Grafik, noch mehr Sound und eine gehörige Prise schwarzen Humors sollen Battle Chess II zu einem noch größeren Erfolg verhelfen. Als Erscheinungsmonat für die MS-DOS-Version ist der September geplant. Das Programm kostet voraussichtlich 90 Mark. mh

Heiße Kugel

Allen Sportfans steht ein weiteres Science-fiction-Ballsportspiel ins Haus. Firebird schickt Fireball in die Arena. Auf einem 3D-Spielfeld müssen zwei Mannschaften um den Besitz einer Plasmakugel kämpfen. Damit die Streiter sich nicht die Finger verbrennen, stecken sie in einer Metallrüstung, die unter Eingeweihten nur kurz der "Ofen" genannt wird. Ziel des Spiels ist nicht so sehr, eines der acht Tore zu treffen, sondern die Ungeheuer, die in diesen Toren hausen, auszuschalten. Natürlich wehren sich die Tierchen: Höchste Vorsicht ist geboten. Die Arena ändert ständig ihre Form, was auch eine neue taktische Planung voraussetzt. Fireball wird in diesen Tagen für ST und Amiga erscheinen. vw



Dreidimensional: Fireball (ST)

Ballspiele für Einsteiger

Das futuristische Sportspiel Speedball (stammt aus der Programmier-Küche der Bitmap Brothers) wird gerade für das Sega Master System



Macht einen prima Eindruck: Speedball für das Sega Master System

umgesetzt. Es ist das erste einer ganzen Reihe von Imageworks-Produkten, die demnächst für Videospiel-Systeme erscheinen. Alle Features, die die Computerversionen zu einem Verkaufshit machten, sollen in der Sega-Version enthalten sein — inklusive feinem Softscrolling. Wer in Deutschland den Vertrieb dafür übernimmt, ist zur Stunde noch nicht hundertprozentig geklärt. mg

Ranger im Quadrat

Diese Männer sind keine einfachen Soldaten: Sie sind Spezialisten. Einer versteht sich auf asiatische Handkantenschläge, der andere ist professioneller Techniker und wieder einer kann mit Sprengstoff allerliebste Brücken in die Luft blasen — Nein, das ist kein neuer Kriegsfilm, hier kommen auch nicht die "Wildgänse", sondern Rat Pack von Microprose.

Der Spieler steuert eine Gruppe von vier Rangern ins Aufgabengebiet. Zuerst wählt man aus einem guten Dutzend Spezialisten vier geeignete Personen aus, dann packt man sein Köfferchen voller Handgranaten und spaziert los. Zusätzlich zum Hauptziel darf man mehrere Untermissionen erledigen — alles unter Zeitdruck. Wen der Spielverlauf an ein indiziertes Spiel erinnern sollte, der hat recht: Rat Pack ist der Nachfolger dazu. Die sicher nicht friedliche Rangerei erscheint Ende des Jahres für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Ein Preis stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. al

SUPREMACY

YOUR WILL BE DONE





Bei Buck Rogers wird von SSI endlich auch VGA-Grafik auf MS-DOS unterstützt (MS-DOS/VGA)

SSI in Space

SSI langt mal wieder gnadenlos zu. Vom Rollenspiel-Giganten TSR wurde nicht nur die Lizenz für AD&D-Spiele erworben, sondern auch für Computerumsetzungen des Buck Rogers-Brettspiels. Nun ist das erste Science-fiction-Rollenspiel aus der Buck Rogers-Reihe fast fertig. Dieses feine Programm wird auf dem gleichen Spielsystem basieren wie die AD&D-Serie. Allerdings wurde der Bedienungskomfort verbessert und die Grafiken nochmal tüchtig aufgeböhrt. So unterstützt man auf MS-DOS endlich VGA-Grafikkarten. Außerdem werden bei Buck Rogers – Countdown to Doomsday nun auch heiße Raumschlachten geschlagen. Dem Szenario angepaßt sind natürlich Waffen und Monster. So findet man Raketenwerfer, Laser und



Lasergeschosse statt Säbelgerassel bei Buck Rogers (MS-DOS/VGA)

Lichtsäbel mit denen ihr auf finstere Aliens einpragen dürft. Am Kambatsystem wurde kaum etwas verändert. Neu ist neben der feineren Grafik ein Spiel-System für die Charaktere. Natürlich läßt in dem SF-Szenario auch die Magie

weg, dafür gibt's z.B. statt Sinking Clouds fette Gas-Granaten. Erscheinen wird Buck Rogers voraussichtlich im Oktober für Amiga (nur ab 1 MByte RAM), C 64 und MS-DOS. Eine Atari ST-Version ist nicht geplant. mh



Level 9 auf neuen Wegen. Indien ist das Ziel (MS-DOS/VGA)



Turbo Diesel mit Schuß

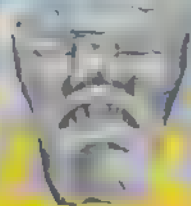
Es gibt kein Fortbewegungsmittel, das nicht militärisch ausgerüstet werden kann. Diesmal wurde der lokale Schlickmicki aus dem Wagen rationalisiert und durch vier grimmige Soldaten ersetzt. Der vollbesetzte Jeep rattert in bester "Out Run"-Manier über staubige Wüstenstraßen, um von Feinden angegriffen zu werden. Spätestens da kommt die frisch geölte Bordkanone zum Einsatz. Wenn der Jeep zu sehr durchhöchert wurde und man befürchten muß, daß sich die Soldaten einen Schnupfen holen, sammelt man eines von drei Survival-Paketen auf, die man vorher mehr oder minder günstig auf der Strecke verteilt hat.

Bei einer ersten Vorführung sah das Spiel noch recht monoton aus. Programmierer Steve Bak, Grafiker Pete Lyons und Musiker Dave Whittaker versuchen, den War Jeep bis zum Oktober auf dem Amiga und Atari ST zum Laufen zu bringen. Die Balerei, die bei Microstyle erscheint, kostet um die 70 Mark. al

Jenseits von Indien

Bislang bescherten uns die Adventure-Profis von Level 9 mittelmäßige Grafik-Adventures. Nach längerer Schaffenspause stellen sie nun ihr neuestes Werk vor — und die Fachpresse staunte nicht schlecht. Mit den textorientierten Adventures hat ihr neuestes Werk kaum mehr etwas gemeinsam, vor allem die Grafik gab Grund zum Staunen. Strategie, Taktik und Icons dominieren in diesem Wirtschafts- und Handelspiel, das in Indien angesiedelt ist und wie ein "Super-Defender-of-the-Crown" aussieht. Actionszeneen wie Elefantenrennen stehen ebenso auf dem Safariplan wie eine Tigerjagd. Bis zu sechs Spieler können antreten und sich als wahre Kolonialherren versuchen, bevor die Bevölkerung pulst. Zu nächst wird die MS-DOS-Version erscheinen, Umsetzungen für Amiga und ST sind in Arbeit. mg

Apprentice



**Apprentice ist ein knifflig
süßes Jump'n'Run-Spiel,
das viele Rästel in sich birgt.**

★ Viele Levels, verstecktes
Level mit über 900 Screens

★ Himmel und Hölle, Feuer
und Erde-Level

★ Password-System zum
schnellen Wiedereinstieg

★ Involaden Shop und
Tauschgeschäfte mit einer
guten Fee

★ Von simplen bis sehr
kniffligen Gegnern, die Ihre
Spielstrategie nutzen

★ Viele Spielelemente wie
Kisten, Luftballons

Plattformen, Schatzkisten,
Scharf, Dornen und ein
kleiner Bruder

★ Allwegescoreing bei
maximaler Grafikauflösung

Erhältlich als Disk für

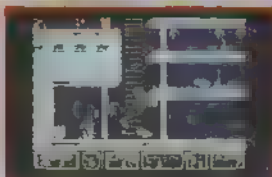
Amiga, Atari ST, PC

sowie als Disk oder Kassette für

C64, Amstrad, CPC und
Spectrum

Rainbow Arts

Rainbow Arts
Hansaallee 201 • 4000 Düsseldorf 1
Info-Telefon: 0211-596761



Nachschub-Flieger



Nachschub-Missionen für den Fighter Bomber (ST)

Zusatzsketten für Flieger-Enthusiasten erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. So gibt's für alle Piloten des **Fighter Bomber** eine Diskette mit neuen Missionen. Leider nutzen ein paar neue Aufträge bei diesem einschläfernden Flugprogramm auch nichts mehr. Die Geschwindigkeit ist so langsam wie eh und je. Nur Piloten, die mal eben eine Runde drehen wollen, finden an der Zusatzdiskette Gefallen. Die **Advanced Mission Disk** für den **Fighter Bomber** steht für Amiga, ST und MS-DOS bereit und kostet ca. 50 Mark.

Weitaus interessanter ist die neue Zusatzdiskette für die **Nobel-Simulation F16-Falcon**. Mittlerweile ist die zweite "Mission Diskette" für diesen edlen Flieger erschienen. Zwölf beinhardt Aufträge, neue Gegner (u.a. auch Hubschrauber) und eine verbesserte Version der eigenen F-16 bieten für den alten Flugprofi genug neuen Stoff zum Austoben. Die Grafik ist von gewohnt guter Qualität und das Fluggefühl dank recht hoher Geschwindigkeit extrem gut. Wie gehabt müssen aber Besitzer von 512-KByte-Computer auf einige Features wie z.B. Sound verzichten. Die **Falcon Mission Disk Vol 2** ist ein Muß für alle **Falcon**-Flieger, die alle Aufträge des Hauptprogramms und der ersten **Specials**-Diskette schon im Schrank haben. Erscheint die Diskette für Amiga und ST und kostet ca. 65 Mark. **Falcon**-Fans auf dem PC müssen sich noch etwas gedulden. Für ihr System gibt es diese Extradisketten noch nicht, dafür wird aber schon fleißig am "Falcon 3.0" gearbeitet, der noch dieses Jahr erscheinen soll. mh



Viele Planeten zu erkunden. Packen wir's an! (MS-DOS/EGA)

Zu den Sternen

Außer den ewigen Dungeon-Krabben und Reiten von Prinzessinnen auf die Nerven geht schließlich Erleichterung ins Haus. Paragon Software schickt ihren ange-

erwarteten **Megatraveller 1: The Zhodani Conspiracy** auf die Reise ins All und auf die nächste Festplatte. In der Umsetzung des Brettspiel-Klassikers **Megatraveller** vom Game Designer's Workshop bestimmt ihr das Schicksal von fünf Charakteren auf ihrer Reise durch die Spaltenwärts-Marken-Bodengefächte und heißen Raumschiffen sind eben-

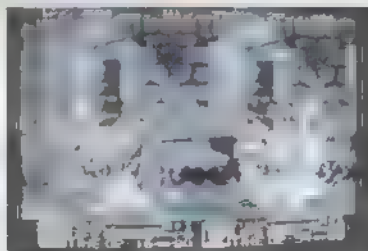
so möglich wie ausgiebige Konversation und Handel. Nur so könnt ihr in den Weiten des Alls überleben. Leider ist zur Zeit nur eine MS-DOS-Version geplant. VW

Elite-Einheiten

Nachschub für die Edel-Konsole **Neo Geo** von **SNK** ist angekündigt. In den nächsten Wochen sollen drei neue Spiele auf den Markt kommen. Mit dabei ist das erste Motorradrennen **Riding Hero**. Außerdem werden die Kampfsport-Prüfgele **Ninja Combat** und das Action-Spektakel **Cyber-Lip** veröffentlicht. An den hammerharten Preisen für ein Modul hat sich der nichts geändert. Nach wie vor muß ihr so eine 450 Mark pro Spiel hinbattieren. mg



Born to be expensive: Ohne dicken Geldbeutel kein Riding Hero (Neo Geo)



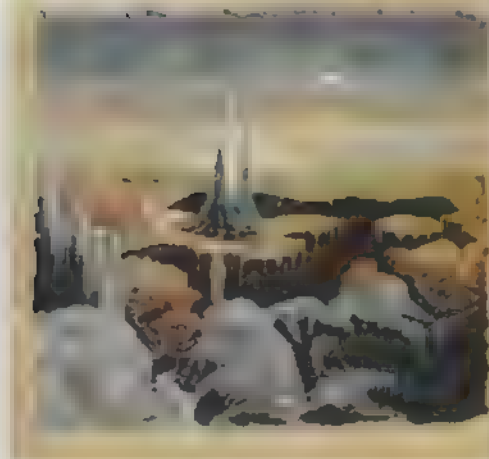
Action pur mit **Ninja Combat** (links) und **Cyber-Lip** (rechts) fürs Neo Geo

Tournament Golf



SEGA™

elite



Ein farbenprächtiger Schnappschuß aus dem Intro der Unendlichen Geschichte, Teil 2: Auryn läßt grüßen (Amiga)

Unendliche Umsetzung



Gräflkpracht, die hungrig macht

Erfolgreiche Kinofilme sind mindestens zu zweieigigmal Erstens besprochen worden. Machern fette Gewinne und zweitens sind sie ein beliebtes Thema für Computerspiele. Rechtzeitig zur Kino-Weitvermiere Ende Oktober wird **Die Unendliche Geschichte, Teil 2** auch als Computerspiel vorlegen. Sechs Szenen aus dem Film wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt. Ihr schließt in die Rolle von Sebastian, der im Land Phantasien unzählige Abenteuer zu bestehen hat. Das Programm ist zur Zeit für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS in Arbeit. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. Kinostart des Fantasy-Spektakels ist übrigens der 25. Oktober.

mg

Rollenspieler-Ring

Neben dem Schachspiel **Battle Chess II** Chinese Chess" arbeiten die "Bard's Tale"-Macher von Interplay an einem neuen Rollenspiel. Das Szenario ist sehr eng an das Fantasy-Epos **Herr der Ringe** angelehnt. Ihr steuert in dem Spiel **Lord of the Rings Vol. I** den Hobbit Frodo durch das Land Mittelerde. Ihr könnt zusätzliche Charaktere rekrutieren. Euch mit Monstern herumärgern und kleine Puzzles lösen. Die PC-Version unterstützt die volle VGA Grafikpracht mit 256 Farben. Stimmungsvoller Disksound verleiht das Spiel und gesteuert wird über Menüs und ein Icon-System.

Lord of the Rings Vol. I ist der erste Teil von einer Trilogie, die



Der erste Teil des Rollenspiel-Dreiteilers **Lord of the Rings** von Interplay (MS-DOS/VGA)

ähnlich wie die drei Romanbände der Vorlage aufgebaut sind. So werden insgesamt noch zwei Titel folgen. Das Programm erscheint voraussichtlich Ende September zuerst für MS-DOS und kostet rund 90 Mark. Andere Umsetzungen sind zur Zeit noch nicht vorgesehen, aber eine Amiga-Fassung ist im Bereich des Möglichen.

mh

Blau-Stich(k)

Der erfolgreichste Joystick der letzten Jahre kam unter das Designer-Skalpell. Als der Verband gelüftet wurde, stellten wir beim **Competition Pro Star** nicht nur optische Veränderungen (transparent-blau mit Chromglanz ist ab sofort "in"), sondern auch mechanische Verbesserungen fest. Ab sofort sind beide Feuerknöpfe mit Mikroschaltern bestückt.

Außerdem gibt's zuschaltbares Dauerfeuer (auf Knopfdruck oder ständig) und Zeitlupe. Möglich wurde dies durch zwei zusätzliche Feuer-

knöpfe, die etwas oberhalb der beiden Standardfeuertasten platziert wurden, sowie einem Schiebeschalter auf der Vorderseite.

Der neue, verbesserte **Competition Pro** ist für alle gängigen Systeme verfügbar. Neben der Standardversion (für Amiga, ST und C 64) werden Modelle für Sega Master System, Sega Mega Drive, PC-Engine, Nintendo und MS-DOS angeboten. Der Preis schwankt zwischen 40 und 80 Mark. Bei dem PC-Joystick ist sogar die für den Anschluß nötige Game Card mit dabei.

mg



Bewährte Qualität in neuem Gewand der neue **Competition Pro**





Befreien Sie die schöne Prinzessin aus den Klauen des Großwizards Jaffar und werden Sie Herrscher von ganz Persien.

- ★ über 250 Räume
- ★ unglaublich realistische Animation
- ★ Ein Action-Adventure wie kein anderes!

PRINCE OF PERSIA

von Jordan Mechner



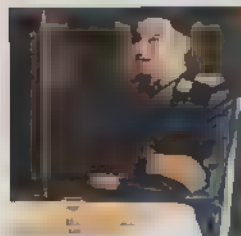
Amiga, PC 5.25" & 3.5"
demnächst auch für Atari ST
Veröffentlicht von Softgold, 1990.
Vertrieb:

Deutschland: Rushware
Österreich: Darius, Karasoft
Schweiz: Thal AG



Noch ist kein feier Feind in Sichtweite (ST)

Luftschlacht



Du hörst ab sofort auf mein Kommando! (ST)

Gerade wird von den Strategieexperten PSS an einer Flugsimulation mit dem Arbeitstitel *Battle of Britain* gewerkt (Sie ist weder verwandt noch verschwägert mit Lucasfilms' *The Finest Hour: Battle of Britain*). Wie der Titel schon verrät, geht es um die Luftschlacht von England. Ihr könnt wahlweise englische oder deutsche Jäger starten und sogar mit deutschen Bombern in die Luft steigen. Viele Missionen, eine gehörige Portion Taktik und eine ausgefeilte Grafik sollen dieses Programm zu einem Leckerbissen werden lassen. Erschienen wird voraussichtlich im Spätherbst dieses Jahres für Amiga, ST und MS-DOS. **mh**



Einen Nachmittag lang herrschte in unserer Redaktion ein rauher Umgangston. Fäuste flogen und Nanchakus klirrten — freilich nur auf dem

Bildschirm. Drei große Meister von Electronic Arts Kampf-simulation *Budokan* versammelten sich in Haar bei München. Um Deutschlands besten Computerkämpfer zu kuren.

Unter allen Einsendern, die auf unsere Quizfrage die richtige Antwort wußten, Ayako Maruyama, wurden per Los die Finalisten ermittelt. Es traten an Andy (16), die Todeskralle aus Vaterstetten, Manus (15), der Schrecken von Frankfurt, und Thomas (15) der Ninja aus Neu-Ulm. Alle drei besitzen PCs und spielen zur Zeit außer *Budokan* bevorzugt Sierra Adventures und Ultima V.

Nach einer freundlichen Begrüßung ging's handfest zur Sache. In allen vier *Budokan* Disziplinen spielte jeder gegen jeden. Wer am Schluß die meisten Siege auf dem Konto hat, wäre der Gewinner.

Bei der Auftaktdisziplin Karate legte Thomas los wie die Feuerwehr, legte beide Konkurrenten unsanft auf die Matte und ging klar in Führung. Doch schon nach der zweiten Runde, dem Kendo-Wettkampf, waren sie wieder gleichauf. Im dritten Durchgang stand der Bo-Stab im Mittelpunkt. Manus blieb hier ungeschlagen und sicherte sich mit einigen saftigen Häben im entscheidenden Nanchaku-Duell den Gesamtsieg. Er gewinnt ein saftiges Software-Paket und wird nach London eingeladen, wo im Kurze das Europäische Meister-Budō-Manus auch hier Meister aller *Budokan*-Klassen winkt ihm eine Reise nach Japan.

Sobald das Finale über die Bühne gegangen ist, werden wir Euch über das Abschneiden unseres ehrenwerten Kämpfers ausführlich informieren. **ht**



Sega strikes back: Der Game Gear trifft gegen den Game Boy an

Nachzieher

Der Kreis schließt sich. Als letzter Mohikaner der vier großen Konsolenanbieter hat nach Nintendo, Atari und NEC auch Sega ein Handheld-Video-Spiel angekündigt. Ihr tragbarer Taschenspieler wurde auf den Namen *Game Gear* getauft und soll in Japan noch vor Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ähnlich wie das Lynx von Atari ist der *Game Gear* in die Breite gebaut. Den Mittelpunkt bildet ein farbiger LCD-Bildschirm mit einer Diagonale von 3,2 cm. Daraus folgt leider, daß

sich der Batterieverbrauch in denselben Dimensionen wie der des Lynx von Atari bewegt (ab 30 Minuten aufwärts pro Sechserpack Magnon-Zellen — je nach Batteriequalität). Der *Game Gear* ist 103 mm tief, 210 mm breit und 38 mm hoch. Damit ist er ein ganzes Stück kleiner und somit handlicher als das vergleichbare Lynx. Zwei Feuerknöpfe sowie ein Joypad-ähnliches Steuerkreuz sind ebenfalls vorhanden. Für eine ausreichende Menge an Modulen werden neben Sega, wie Activision, NCS, Wolf Team, Sunsoft und System. Test folgen. **mg**

GAME GEAR Technische Daten

| | |
|------------------------------------|---|
| Prozessor | Z 80A 3,58 MHz) |
| Video-RAM | 8 kByte |
| RAM | 16 kByte |
| Auflösung | 160 x 146 Pixel |
| Farbpalette | 4096 |
| Farben gleichzeitig auf Bildschirm | 32 |
| Sound | 4 Stimmen |
| Angekündigte Module | ein Autorennen Globe Columns Pac-Man Q-Bert Space Harrier Super Shinob Shangha Sokoban ein Rollenspiel |
| Preis | Grundgerät ca. 250 Mark |
| Modul | ca. 40 bis 60 Mark |

Letzte Meldung

■ *Bard's Tale III* erscheint demnächst für Amiga und MS-DOS

■ Vom 9. bis zum 11. November findet in Köln die Amiga-Messe statt. **POWER PLAY** ist mit einem eigenen Stand vertreten.

■ Angeblich will Activision in absehbarer Zeit das englische Büro schließen und sich auf Videospiele konzentrieren.

JAMES BOND 007 DER SPION, DER MICH LIEBTE

James Bond in seinem bislang hartesten Fall



Erst Bond. Erst wieder da. Erst 007

ROGER MOORE
JAMES BOND 007
THE SPY WHO
LOVED ME

BOMACO
an der BOMACO

Vertrieb **BOMACO**
ab 1. Freitag 2. Mai '80

BOMACO VERLEIH
17.000 V. K. 80.000
1.000 V. K. 1.000
1.000 V. K. 1.000
1.000 V. K. 1.000
1.000 V. K. 1.000
1.000 V. K. 1.000
1.000 V. K. 1.000

LUCASFILM

UNTER DEN

PIRATEN



Plastisch: Luke Skywalkers Kopf mit Darth Vaders Körper (Amiga)

ist das alles nur Seemanns
garn? Bis Guybrush das her-
ausfinden kann, liegt aller-
dings noch ein langer Weg vor
ihm.

Für Monkey Island wurde
das Adventure-System
SCUMM von Lucasfilm neu
geschrieben. Die Personen

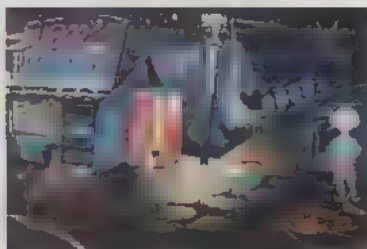
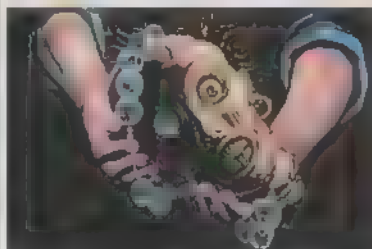
lauten nicht mehr in "flachen"
Räumen herum. Dank einer
speziellen 3D-Zoom-Routine
gehen Personen auch nach
"hinten" und "vorne", wobei
sie fließend größer und kleiner
werden. Auch die Bedienung
ist wesentlich einfacher gewor-
den. Fährt man mit dem Cursor

Lucasfilm startet zu einer
Reise in die Karibik. "The
Secret of Monkey Island" heißt
das Adventure um ungewar-
schene Piraten und glänzende
Dublonen. Wenn Monkey Is-
land ähnlich einschlägt wie
"Maniac Mansion", "Zak
McCracken" oder "Indiana Jo-
nes III", darf man sich jetzt
schon auf eine Menge Hobby-
piraten einstellen.

Um sich stichfest zu informie-
ren, werteten die Lucasfilm-
Programmierer erst einmal 50
Piratenfilme aus, bastelten eine
Schiffsmodell nach und prob-
ierten alle möglichen Varianten
von Augenklappen aus. Nach
diesen Recherchen entstanden
eine folgende Geschichte. Der
junge englische Abenteuer-
teurer Guybrush Threepwood
ist soeben auf Melee Island ge-
landet. Die ewigwährende Überfahrt
hat sich gelohnt: Melee Island
ist ein Mekka für Piraten — und
solche, die es werden wollen.
Guybrushs sehnlichster
Wunsch ist es, ein solcher zu
werden. Doch dazu muß er drei
harte Prüfungen bestehen. Erst
muß er den lokalen Schwert-
meister besiegen, dann etwas
Wertvolles aus dem Haus des
Gouverneurs mopsen und ein-
nen versteckten Schatz aus-
buddeln. Während der drei
Prüfungen stellt Guybrush
schnell fest, daß auf Melee Is-
land etwas faul ist. Der Ge-
stirp-
pirat LeChuck hat die sonst so
rauen Seefahrer derart einge-
schüchelt, daß sich keiner
mehr aufs Meer traut — oder



Tierisch: Affenanzicht auf Monkey Island (MS-DOS/VGA)



Gebraucht: Wurden Sie von diesem Herrn ein leicht angeschossenes Schiff kaufen? (MS-DOS/VGA)

auf einen Gegenstand, so erschließt das Verb, das man am wahrscheinlichsten klicken wird ("Türe" — "öffnen"). Wie üblich wird außer dem Namen des Spielstands nicht getippt. Das Spiel ist größer als "Indiana Jones" und damit wohl das umfangreichste aller Lucasfilm-Abenteuer. Ein Adventure-Profi wird wohl um die 40 Stunden Minimum-Spielzeit zum Lösen brauchen. Man kann jetzt im Spiel mit mehr Personen reden. Nicht alle Konversationen sind notwendig, um das Spiel zu lösen, garantieren aber neben einer Menge Atmosphäre ein paar herzliche Lächer — besonders empfehlenswert ist das kurze, äußerst informative "Gespräch" mit dem Kneipen-Hund.

Auch die 'Cut-Scenes' sind
geblieben. Während des
Spiels bekommt der Abenteuer
er einen kurzen 'Film' zu sehen,
wenn sich auf der Insel etwas
besonderes tut.



Wärmt den Grog an, kramt die Schatzkarten aus den Truhen, holt den Gummisäbel aus dem Schrank, übt Euch im Priemkauen: Lucasfilm heißt die Segel zu einem waschechten Karibikabenteuer.

Der Spieler schlägt sich im Spiel mit ca. 40 Haudegen herum. Der eine gibt dem Jungen Tips, ein anderer zückt plötzlich in einer hitzigen Konversation den Säbel, es beginnt eine Fechtscene. Da man bei diesem Adventure sehr viel Wert auf Humor legt, duelliert man sich statt mit blitzendem Stahl mit ehernen Worten. Die Figuren fehlen automatisch, der Spieler sucht sich im passenden Moment eine satz ge Belädigung aus, die er seinem Gegenspieler entgegeneschleudert. Stimmt der Zeitpunkt und die Belädigung gerät das Gegenüber völlig aus der Fassung — der Sieg ist nicht mehr weit.

In Deutschland wird zuerst die MS-DOS-Version erscheinen — Handbuch und Text sind selbstverständlich in Deutsch.

Diese Version nutzt die VGA-Farbpalette, man darf sich also auf so manches Grafik-Schmankerl einstellen. Unter anderem wirkte der "Loom"-Graiker Marc Ferran an den Hintergründzeichnungen mit. EGA- und CGA-Versionen werden folgen. Eine Atari ST- und eine Amiga-Version ist ebenfalls geplant.

Außer Monkey Island wird Lucasfilm dieses Jahr noch ein weiteres Spiel veröffentlicht: "Night Shift" ist ausnahmsweise weder Adventure noch Simulation, sondern spricht die Geschicklichkeitstests an. Wahlweise als Fiona oder Fred F. hat ihr die Kontrolle über eine Fabrik zur Herstellung von Miminalspiegelfiguren. In den Fertigungsanlagen von "Industrial Might and Logic" muß ihr für die termingerechte Produktion von "Mini-Indies", "Baby Vaders", "Young Luke Skywalker" und "Mini R2 D2s" sorgen. Die Halle ist mit allerlei

verschiedenen Maschinen angefüllt und dementsprechend groß – spricht mehrere Bildschirme hoch. Ihr sollt nun die Maschinen so geschickt bedienen, daß ein geregelter und zügiger Ablauf gewährleistet ist. Wenn Ihr nicht aufpaßt, kommt als Endprodukt womöglich eine Figur mit R2 D2-Körper und Darth Vader-Kopf heraus. Wenn Ihr eine Nachtschicht (daher der Name Night Shift) überstanden und ein bestimmtes Soll an Figuren produziert habt, dann werden in der nächsten Nacht noch mehr Maschinen Eurem Kommando unterstellt. Night Shift wird übrigens vom englischen Programmerteam Attention to Detail (sie schufen u.a. das Entwicklungssystem für das Konix-Video-spiel) unter Anleitung von Lucasfilm Games erstellt. *alm*

Wial

Andreas Albert & Partner
Liegnitzstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142 8273
Tel 08142 53912

C64

[illegible]

Disk

58:00 BBAATTACKTOWNSHIRE
58:05 AUNT LANT REA DT
58:10 BAA HEE DE 2
58:15 BAA T MA
58:20 BAA WAAHGO
58:25 B'DO PAN T
58:30 AATASAN
58:35 CHAMN N SANG DE 77
58:40 HEE HEE HEE HEE
58:45 HEE HEE HEE HEE
58:50 HEE HEE HEE HEE
58:55 HEE HEE HEE HEE
59:00 HEE HEE HEE HEE
59:05 HEE HEE HEE HEE
59:10 HEE HEE HEE HEE
59:15 HEE HEE HEE HEE
59:20 HEE HEE HEE HEE
59:25 HEE HEE HEE HEE
59:30 HEE HEE HEE HEE
59:35 HEE HEE HEE HEE
59:40 HEE HEE HEE HEE
59:45 HEE HEE HEE HEE
59:50 HEE HEE HEE HEE
59:55 HEE HEE HEE HEE
60:00 HEE HEE HEE HEE

ST AMI

| | |
|-------|--------|
| 50 00 | 55 00 |
| 50 00 | 56 00 |
| 50 00 | 57 00 |
| 50 00 | 58 00 |
| 50 00 | 59 00 |
| 50 00 | 60 00 |
| 50 00 | 61 00 |
| 50 00 | 62 00 |
| 50 00 | 63 00 |
| 50 00 | 64 00 |
| 50 00 | 65 00 |
| 50 00 | 66 00 |
| 50 00 | 67 00 |
| 50 00 | 68 00 |
| 50 00 | 69 00 |
| 50 00 | 70 00 |
| 50 00 | 71 00 |
| 50 00 | 72 00 |
| 50 00 | 73 00 |
| 50 00 | 74 00 |
| 50 00 | 75 00 |
| 50 00 | 76 00 |
| 50 00 | 77 00 |
| 50 00 | 78 00 |
| 50 00 | 79 00 |
| 50 00 | 80 00 |
| 50 00 | 81 00 |
| 50 00 | 82 00 |
| 50 00 | 83 00 |
| 50 00 | 84 00 |
| 50 00 | 85 00 |
| 50 00 | 86 00 |
| 50 00 | 87 00 |
| 50 00 | 88 00 |
| 50 00 | 89 00 |
| 50 00 | 90 00 |
| 50 00 | 91 00 |
| 50 00 | 92 00 |
| 50 00 | 93 00 |
| 50 00 | 94 00 |
| 50 00 | 95 00 |
| 50 00 | 96 00 |
| 50 00 | 97 00 |
| 50 00 | 98 00 |
| 50 00 | 99 00 |
| 50 00 | 100 00 |

IBM

[illegible]

AMİGA ZUBEHÖR

| | |
|-------------------------|---------|
| D- Aufhebung d. Dm | 1 90 |
| D- Aufhebung d. Dm | 5 90 |
| Md " | 88 90 |
| T- u. F. Dm | 39 90 |
| F-E - AUFWEHRUNG S-LINE | 96 90 |
| - Aufhebung d. S | 1 90 00 |
| S-E | 1 90 |
| E-FREIWEHRUNG AUF MIB | 1 62 90 |
| F. u. M. Aufhebung | 8 90 |

+ BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR. Irrtum vorbehalten.
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bits-Computertyp angegeben.
Verkaufspreise: plus 7,00 DM. Vorkasse plus 4,50 DM. Ausland: Eurocheck plus 10,00 DM.

VERRÄTER VORSCHAU

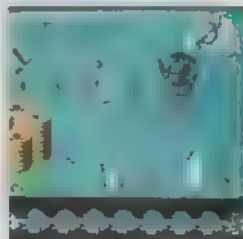
Unter dem Label Rainbird kommt vom Simulationsspezialisten Microprose ein brandheißes Strategiespiel heraus. Wir konnten einen Blick auf die Vorabversion von "Betrayal" werfen.



Weicher Winkelzug wirkt sich bei Betrayal auf was aus: eine feine Tabelle von Rainbird



Landkarten in Massen (ST)



Was gehört uns schon? (ST)

Nicht nur die subtropischen Temperaturen der letzten Wochen waren rekordverdächtig. Julia Coombs von Microprose besuchte die Redaktion im schwül heißen Haar und brachte eine Riesentasche voller Programme mit. Neben der Fortsetzungssorgie mit Knüßern wie "UMS II", "Rick Dangerous II" und "Silent Service II" (siehe Tests in dieser Ausgabe) packte Julia auch eine frühe Version von "Betrayal" (auf deutsch etwa "Verrat") aus. Ihr spielt einen von vier Ritters eines Königreiches. Der König und der Bischof des Landes sind alt und schwach, so daß die vier Provinzfürsten sich ständig in den Haaren liegen. Verrat, Intrigen, Lügen, Belagerungen und heimtückische Mordanschläge sind an der Tagesordnung. Eure Aufgabe: Soviel Macht ansammeln, daß ihr den König und den Bischof absetzen und durch eigene Marionettenherrscher ersetzen könnt. Um eure Macht auszubauen, müßt ihr Steuern erheben und selbst, welche an den König abführen, ihr müßt eure Truppen verstärken und auf die heidischen Nachbarn achten. Jede Provinz kann von einem menschlichen Spieler gesteuert werden. Finden sich nicht genug Mitspieler, werden



Plündern und verbrennen oder nur besetzen? Das hier die Frage (ST)

alle übrigen vom Computer übernommen. Ihr sucht Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus und legt fest, ob kriegerische Auseinandersetzungen vom Computer im Schnellverfahren übernommen werden oder ob ihr eure

Krieger selbst steuert. Hier müßt ihr dann in schönster Actionmanier mit Schwert oder Kampflast den Gegner umhauen. Per Knopfdruck gibt's kleine Übersichtsarten und Informationen über einzelne Dörfer und Truppen. Sogar ein "Plun-

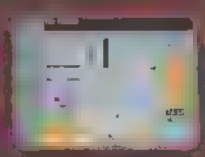
der"-Modus, in dem ihr ein gerade erobertes Dorf dem Erdboden gleichmachen dürft, wurde nicht vergessen. Erscheinen wird Betrayal voraussichtlich zur Weihnachtszeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS.



GRAUENHAFTES MUTIERTE WESEN
SIND ÜBERALL VERBORGEN

FEDERATION QUEST I

ASS JANE SEYMOUR



SCHLACHT

Blut, Schweiß und matschiger Rasen:

Rainbow Arts entführt uns zum zweiten Male auf den barbarischen Planeten Ghould, einen Tummelplatz für Glücksritter und Kampfsportler aller Art...

Rainbow Arts' ausgezeichnetes "Grand Monster Slam" ist einer der bislang größten Hits der Düsseldorfer Software-Schmiede. Das abgedrehte Sportspiel um Tritte, Beins und rücksichtslose Monster bot neben dem originalen Spielprinzip auch feine Grafik und gute Soundeffekte. Wer insgeheim auf eine Fortsetzung gehofft hat, kann schon mal den Geldbeutel zucken. Den zweiten Teil von Grand Monster Slam wird es zwar nie geben, dafür wird die Rainbow Arts schon seit einiger Zeit eifrig an der Umsetzung einer noch brutaleren Sportart gewerkelt. "M.U.D.S." steht für Mean Ugly Dirty Sports, und die drei Adjektive beschreiben das rugbyähnliche Gemetzel eigentlich ausreichend.

Nehmen wir uns ein Herz und betrachten das Spektakel etwas genauer. Zwei Mann-

schaften, zusammengestellt aus je fünf der gemeinsten und rücksichtslosesten Monster die je einen Computermonitor betreten durften, ein (noch) lebendiger Spielball sowie zwei das Spielfeld begrenzende Wassergräben, in denen Kreaturen hausen, die den Spielern an Grausamkeit (und Hunger!) in nichts nachstehen. Natürlich wurde auch ein erzbestechlicher Schiedsrichter nicht vergessen. Ziel eines Spieles ist es, einen etwas unkooperativen Ball, der ständig versucht vorzeitig das Spielfeld zu verlassen, quer über das Feld zu treten, mit ihm den Wassergraben zu überqueren, um ihn dann in einen dahinter aufgestellten Waschzuber(!) zu befördern. Während eines solchen Matches bleibt es übrigens dem Spieler überlassen, ob er sich selbst mittels joystick ins Geschehen stürzt oder sich darauf beschränkt



Vom Kerkar direkt aufs Sprotfeld. Eine (noch) komplette M.U.D.S.-Mannschaft, kurz vor einer weiteren Straffal

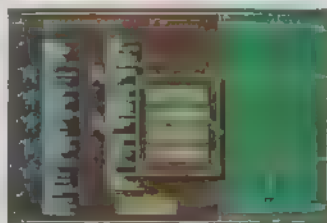
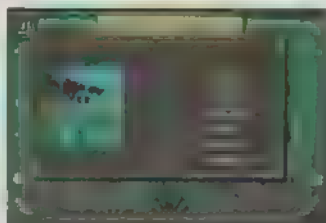
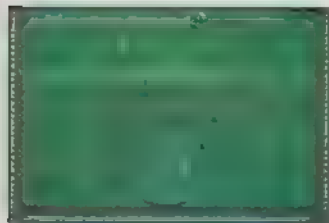
vor dem Match die Taktik seiner Mannschaft festzulegen. Klingt gut? Leider genügt es den Designern nicht, eine neue Sportart zu erfinden. So wurde der schon für Grand Monster Slam entwickelte Planet "Ghould" erneut aus der Schublade gezogen und um einen Kontinent bereichert. Auf diesem Kontinent entstanden vier verschiedene Klimazonen, Wälder und Gebirge, Flüsse und Wüsten. 16 verschiedene Rassen wurden entwickelt und auf die insgesamt 15 Großstädte dieser Fantasy-Welt verteilt. Die Städte selbst unterscheiden sich je nach geographischer Lage auch in ihrem Aussehen. So gibt es Hafenstädte, tief verschnürte Gebirgsstädte, aber auch vollständig auf Pfählen und Plattformen errichtete Moorsiedlungen.

Das Programm geht jedoch noch tiefer ins Detail. In den Städten selbst findet man Sklavenmärkte, auf denen man Monster/Spieler kaufen und verkaufen kann, seriöse Geldinstitute und Kredithäuser, überlaufene Kneipen, Nobelhotels und miese Absteige sowie natürlich je ein M.U.D.S.-Stadion. Die Existenz dieser verschiedenen Gebäude macht einem klar, daß die Entwickler einen ganzen "Monster-Manager" in ihr Spiel gepackt haben. Der



Schlußverkauf der Kampfmaschinen. Der Sklavenmarkt

Spieler selbst schlüpft in die undankbare Rolle des Trainers und Managers einer M.U.D.S.-Monsterschaft. Diese besteht übrigens ausnahmslos aus ehemaligen Strafgefangenen, die im Gewinn des Ghould-Cups die einzige Chance sahen, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Nur zu verständlich also, daß eine Mannschaft bei Heimspielen vom Publikum grundsätzlich ausgepfiffen wird. Aber auch außerhalb des Spielfeldes wird ihnen kaum Ruhe gegönnt. Geldverleiher und deren Schlägertrupps, Weglager und nicht selten auch die Obrigkeit, sie alle scheuen Ghould nur zu sehr. Um der M.U.D.S.-Mannschaft das Überleben so schwer wie möglich zu machen, Austeigen und Einstecken — demnächst auf ST Amiga und MS-DOS. w/



Biologische Kriegsführung. Jedes der Monster will gemäß seiner individuellen Fähigkeiten eingesetzt sein.

Auf geht's zur

AMIGA

KÖLN

Unter der
Schirmherrschaft
von Commodore
und dem
Amiga Magazin

**Köln Messe,
Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)**

**08.11.90 Fachbesuchertag
10:00 - 18:00 Uhr**

**09.11. - 11.11.90:
9:00 - 18:00 Uhr**

**Tagekarte 09.11. - 11.11.90
Schüler/Studenten: DM 10,-
Erwachsene: DM 15,-**

**Fachbesucherkarte: DM 35,-
(Gültigkeit alle vier Messetage)**

**Pro Messe erwarten Sie
über 100 Aussteller und
30000 AMIGA-Fans!**

**Kommen Sie vorbei,
wir freuen uns auf Sie!
Das Reiseunternehmen
Giller Reisen wird Ihnen bei
der An-, Abreise und Unter-
kunftssuche in Köln
gerne behilflich sein.**

**Frau Gruber
Tel.: 089-6132002
Fax: 089-6135019**

Die Messe wird ein Hit, das weiß ich. Deshalb bestelle ich
schon jetzt zu Vorabpreisen - Tageskarten à DM 10 und Schläge
dem Veranstalter damit ein Schnippchen, weil's sonst lauer wäre.
Ein Scheck liegt meiner Bestellung bei.
Bitte einreichen an: AMI-Messe, E-2000, Zöggenstraße 24, D-50711 Viersen

Name _____

Strasse _____

Ort _____

Einschreiben 10 10 1990
Datum d. Poststempel

PP 1020

FEINSTE DIMENSION

**Ist CDTV die Spiele-
Wundermaschine,
der Traum aller Spielpro-
grammierer? Wir befragten
die Leute, die in der Soft-
ware-Szene das Sagen ha-
ben, zu Commodores Baby.**

Jürgen Goeldner

(Geschäftsführer Rushware)

Wir stehen dieser Entwick-
lung grundsätzlich sehr
positiv gegenüber. Aufgrund
des Kaufkraftvolumens in
Deutschland kennen wir die
Akzeptanz des Verbrauchers
und werden uns mit unserer
Produktpalette in den Berei-
chen Software und Zubehör
entsprechend auf diese neue
Marktsituation einstellen.

Die meisten unserer Liefe-
ranten werden in naher Zu-
kunft ihre Titel auf diesem neu-
en Format veröffentlichen, an
den entsprechenden Projekten
wird zur Zeit gearbeitet.

Adi Boiko

(Geschäftsführer Bomico)

Wir bei Bomico sehen für
den CD-Markt neue tech-
nische Möglichkeiten und
Speicherkapazitäten für komplexe
und anspruchsvollere Spiele,
die die heutigen Disketten und
Cartridges nicht bieten.

Daher wird dieser Markt in
Zukunft eine entscheidende
Rolle spielen, vor allem für eine
spezielle Kundenstruktur,
die einen hohen Spielan-
spruch stellt. Im Augenblick ist
die Hardware zu teuer, die Prei-
se werden aber sicherlich mit
der Zeit sinken. Dennoch bie-
ten wir natürlich eine kleine Pa-
lette von besonders anspruch-
vollen Spielen auf CD an.

Hans Joachim Krusche

(Geschäftsführer United Soft-
ware)

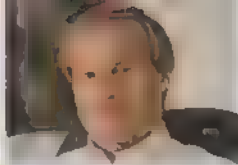
Die Frage muß doch lauten:
Wie sieht das "Home-Ente-
rtainment-Produkt" in Zu-
kunft aus? Die jetzt noch ge-
trennten Märkte Hi-Fi, TV, Vi-
deo, Foto und Computer wer-
den einander annähern und
teilweise zusammenwachsen.

Aus Sicht des Software-Lie-
feranten hat jedes Produkt
das eine Weiterentwicklung in
diese Richtung beinhaltet, eine
realistische Marktchance.
Wir sind auf jeden Fall gerü-
stet, diesen Entwicklungen
Rechnung zu tragen und die
Endverbraucher mit geeigneter
Software zu versorgen. Die
Entscheidung über Erfolg und
Mißerfolg trifft doch Gott sei
Dank nicht der Hersteller oder
Software-Lieferant, sondern
der Endverbraucher.

Bill Stealey

("Big Boss" Microprose)

Ich bin sehr erfreut über die
CD-Technologie und hoffe,
daß sie in Zukunft stark wach-
sen wird. Ich werde außerdem
"Pirates!" auf einen ähnlichen
neuen Computer umsetzen —
mehr kann ich zu diesem Zeit-
punkt leider nicht verraten.



Fritz Schäfer

(Geschäftsführer Kingsoft)

Aus unserer Sicht als Soft-
ware-Produzent freuen wir
uns über den nicht kopierbaren
Datenträger (zumindest solange,
bis die wiederbespielbare
CD erhältlich ist) und werden
schon sehr bald eine Reihe
von Programmen vorstellen.
Allerdings sind wir etwas ent-
täuscht, daß Commodore die
Grafikfähigkeiten gegenüber
dem Amiga nicht verbessert
hat — auch im Hinblick auf die
mögliche IBM-Konkurrenz mit
Super-VGA. Für die Program-
mierer, die bisher auf einem
C64 oder Amiga Software ge-
schrieben haben, brechen im
übrigen schwere Zeiten an,
wenn die Entwicklung für
CDTV erfordert doch einen er-
heblichen technischen und
finanziellen Aufwand.

Peter Molnyeyx

(Programmierer bei Bullfrog)

Commodores CDTV ist eine
exzellente und interessan-
teste Maschine. Commodore
hat wirklich gute Arbeit geleis-
tet. Die andere Frage ist: Haben
Spiele auf CD eine Zu-
kunft? Wir haben unsere Pro-
bleme damit. Es dauert viel
länger, ein Spiel für CD zu ent-
wickeln. Ein Beispiel: Um ein
gutes Bild zu malen, brauchen
unsere Grafiker eine Woche.
Will man 50 bis 100 Bilder auf
eine CD bringen, braucht man
theoretisch ein bis zwei Jahre!
Und dadurch werden die Spie-
le sehr teuer.

Ich glaube, daß eine Menge
Spielesammlungen für CDTV
erscheinen werden. Aber das
bringt die Technologie nicht
weiter. Wir entwickeln gerade
die FM Towns-Version von "Po-
pulous". Beim Entwickeln ha-
ben wir bemerkt, daß es einige
Zeit dauert, bis man die Kraft
bändigen kann, die in dem Ge-
rät steckt. Danach werden wir
Populous II programmieren.
Das wird sicher zwei Jahre
brauchen. Und vier Jahre Ent-
wicklungszeit für eine CDTV-
Version sind das nicht drin. Ich
meine, Commodore soll Soft-
ware-Firmen beauftragen, Spie-
le für ihre System zu ent-
wickeln.



Klaus Jürgen Kraft

(Geschäftsführer Starbyte)

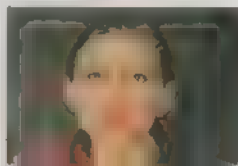
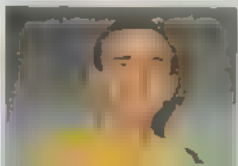
Ein neues System taucht am
Computerhimmel auf. Nach
allem, was man gehört hat,
scheint Commodore ein großer
Wurf mit dem neuen System
CDTV zu gelingen. Inwieweit
sich das System durchsetzen
wird, hängt allerdings im we-
sentlichen davon ab, wie
schnell und in welchem Um-
fang die Software dafür zu er-
halten sein wird. Und hier
scheint ein kleines Problem zu
liegen. Denn bisher scheint
noch keinem Software-Haus ein
Gerät vorzuliegen. Es ist nicht
abzusehen, wann und in wel-
cher Form das Entwicklungs-
paket zu erhalten sein wird.

Sollte dieses Entwicklungs-
paket allerdings vorliegen,
dürfte es kein Problem sein, ein
normales Amiga-Programm
für das System CDTV umzuset-
zen. Von den Produktionsko-
sten dürften sich ebenfalls kei-
ne großen Unterschiede erge-
ben. Daher stellt es auch für
kein Software-Haus ein großes
Problem dar, die nötige Soft-
ware für das System CDTV zu
produzieren. Aus diesem
Grunde werden auch wir be-
müht sein, alle unsere Pro-
gramme für das neue System
zu entwickeln. Der Zeitpunkt
bzw. die Fragen, welchen Titel
wie als erstes herausbringen
hängt jedoch wie gesagt davon
ab, wann uns Commodore das
nötige Equipment zur Verfü-
gung stellt. Hier ist also Com-
modore gefragt.

Anita Sinclair

(Chefin Magnetic Scrolls)

Ich glaube, daß CDTV schlicht
und einfach zu langsam ist.
Wir reden hier von einer 7-
MHz-Maschine, das ist im Ver-
gleich zu einem MS-DOS-AT
immer noch etwas zu langsam.
Etwas mehr RAM hätte der Ma-
schine auch gut getan. So
bleibt CDTV ein Amiga mit ei-
nem CD-Laufwerk. Momentan
entwickle ich wir noch keine Soft-
ware für das Gerät. Wir könn-
ten uns allerdings ein Adventu-
re mit CDTV vorstellen. Mit
Windows, ganz ohne Textein-
gabe, das trotzdem Magnet-
c-Scrolls-Qualität bietet.





Ken Williams
(Firmenchef Sierra)

Wir glauben, daß innerhalb der nächsten drei Jahre auf den meisten Fernsehgeräten eine "CD-Spielmachine" stehen wird. Das wird einen extrem attraktiven Markt schaffen, auch für die Hardware-Industrie, nicht nur für Commodore, sondern auch für Philips, Sony, Nintendo, Sega, NEC und einer Menge anderer Hersteller. Die Maschine, die den Markt dominiert, braucht mehr als technische Überlegenheit, um zu bestehen. Sie muß weniger als 500 Dollar kosten und braucht die Unterstützung der besten Entwicklerinnen. Manche Maschinen werden das schaffen, aber mehr werden wieder verschwinden.

Wir wünschen Commodore mit CDTV einen großen Hit.

Letzte Meldung

Laurel und Hardy werden nicht mehr als Andenken an die vergangene Ära herausgebracht. Die beiden Komiker werden im September 1990 in Deutschland wieder auf dem Bildschirm zu sehen sein.

Richard Garriott
(Vizepräsident Origin)

Orgin wird ganz aggressiv in den nächsten Jahren mit neuer Software auf den CD-Spielemarkt vorstoßen. Wir werden einige unserer Spiele für Commodores CDTV entwickeln. Die beiden ersten Titel, die entwickelt werden sollen, sind "Ultima VI" und "Wing Commander" das in Kürze erscheinen wird.

Wir wollen an unseren oft zitierten Firmen-Slogan "Wie schaffen Wir es?" auch bei CD-Software getreu bleiben. Wir werden Spiele programmieren, die noch mehr Details und Realität zeigen. Wir wollen die CDTV-Technologie voll ausschöpfen. Mit mehr Grafik, detaillierteren Geschichten, komplexeren Charakteren, größeren Welten, mehr Soundtracks und digitalisierter Sprache.



Marc Ullrich
(Geschäftsführer Rainbow Arts)

Nach Durchsicht der technischen Unterlagen sind wir vom Potential des CDTV überzeugt. Commodore bietet eine sinnvolle und konsequente Erweiterung der Leistungen und Einsatzmöglichkeiten des Amiga als Unterhaltungsmaschine. Die ganze Familie kommt auf ihre Kosten, könnte sich diese daher auch bei der Anschaffung teilen.

Wir werden zunächst eine umfangreiche Compilation, diverse ältere Titel und aktuelle Veröffentlichungen auch für CDTV anbieten. Die ersten Titel werden "Turrican" und "M.U.D.S." sein, inklusive einer großen Überraschung auf jeder CD. Als zweiter Schritt — wenn der Erfolg der Hardware am Markt absehbar ist — ist die Entwicklung von anspruchsvoller Software bei weitgehender Ausnutzung der Hardware geplant.

David Riordan

(Vizepräsident der Spielentwicklung bei Cinemaware)

Als einer der ersten Entwickler für den Amiga ist es sinnvoll, daß wir auch bei der neuen Maschine von Anfang an dabei sind. Commodore könnte mit CDTV die Gewinnerkombination entwickelt haben. Die Power eines Amiga mit einem CD-ROM-Laufwerk eröffnet interessante Möglichkeiten. Wir programmieren gerade eine erweiterte Version von "Defender of the Crown". Wir addieren Musik und Soundeffekte in CD-Qualität. Text wird durch gesprochene Dialoge ersetzt.

Außerdem arbeiten wir an einer Multi-Media-Version von "TV Sports Football". Zu den bekannten Spielelementen wird es Interviews mit Spielern, richtige Cheerleaders und vieles mehr geben. Wir glauben, daß CDTV eine gute Mischung aus Computer-, Audio- und TV-Technologie ist. Wir bei Cinemaware warten auf den Tag, an dem wir interaktive Filme mit Schauspielern in Kinoqualität entwickeln können. CDTV ist ein Schritt in diese Richtung.

| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|-----------------------|-----|-----|-----|------|
| Budokan | 72% | 72% | 59% | 59% |
| Castle Master | 49% | 59% | 82% | 82% |
| Dragonflight | 82% | 82% | 72% | 72% |
| Emlyn's Int. Soccer | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Final Stealth Fighter | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Ghost in the Shell | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Hammerfist | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Hero's Quest 1 | 84% | 84% | 82% | 82% |

| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|----------------------|-----|-----|-----|------|
| Indy Jones Advent. | 72% | 72% | 59% | 59% |
| May 1990 Winner | 49% | 49% | 82% | 82% |
| King's Quest 4 | 84% | 84% | 82% | 82% |
| Last Ninja 2 | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Legend of Phoenix | 82% | 82% | 72% | 72% |
| Leisure Suit Larry 3 | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Manhunter 2 | 84% | 84% | 82% | 82% |
| Midnighter | 72% | 72% | 59% | 59% |
| Pipe Mania | 72% | 72% | 59% | 59% |
| Pirates | 72% | 72% | 59% | 59% |
| Player Manager | 57% | 57% | 82% | 82% |
| Police Quest 2 | 84% | 84% | 82% | 82% |
| Project X | 72% | 72% | 59% | 59% |
| Rainbow Islands | 49% | 49% | 82% | 82% |
| Resolution 101 | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Rich Dangerous 2 | 72% | 72% | 59% | 59% |
| Rings of Medusa | 72% | 72% | 59% | 59% |
| Sim City | 82% | 82% | 82% | 82% |
| Starflight | 72% | 72% | 59% | 59% |
| The First Hour | 82% | 82% | 82% | 82% |
| Thunderbolt | 59% | 59% | 82% | 82% |
| Time Soldier | 49% | 49% | 82% | 82% |
| Turrican | 57% | 57% | 82% | 82% |
| TV Sports Basketball | 74% | 74% | 82% | 82% |

| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|------|
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |

| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|------|
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |

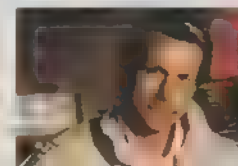
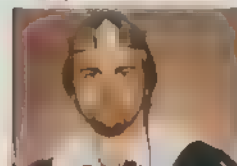
| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|------|
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |

| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|------|
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |

| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|------|
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |


| | 57 | AM | 8.5 | 5.25 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|------|
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |
| 3D Pool Airborne Ranger Arena | 84% | 84% | 82% | 82% |

Grüner Weg 27 D-5100 Aachen
0241/152051-22 Fax 0241/152054



SEGA

helt ab


Das Mega Drive kommt auf Touren:

In Paris wurde der Europa-Startschuß für Segas Videospiel-Boliden der 16-Bit-Klasse gegeben. Mit Film-Umsetzungen geht's rasant ins Weihnachtsgeschäft.



Bei der Sega-Präsentation in Paris verging die Zeit wie im Flug — im wahrsten Sinne des Wortes: Virgin Games, der europäische Partner von Sega und Veranstalter, bot zur Erbauung seiner Gäste einen Rundflug mit einem Concorde-Düsenjet. Selbst bei zweifacher Schallgeschwindigkeit klapperten die Kaffeetassen nicht und runter kam der Vogel auch wieder. Neben solchen Belustigungen wurden auch reichlich Fakten geboten. Unter der Leitung von Virgin-Gründer Richard Branson und Winnie Darlan, dem Chef der deutschen Filiale von Virgin Games, wurde die Strategie für die Einführung des Mega Drives in Deutschland erläutert. Dieses 16-Bit-Videospiel von Sega wird schon seit längerem als Japan-Import angeboten, doch ab Herbst dieses Jahres ist die offizielle europäische Version mit FTZ-Nummer und deutscher Anleitung erhältlich. Die unveränderte Preisempfehlung für die Konsole, ein Joypad und das Spiel "Allerad Beast" liegt bei 499 Mark.

Bis zum Jahresende sollen 30 Mega-Drive-Spiele mit deutscher Anleitung herauskommen. Im wesentlichen handelt es sich hier um Titel von denen wir bereits die japanischen Versionen testeten. Mit Spielen zu den Filmen "Moonwalker" und "Dick Tracy" befinden sich aber auch brandneue Titel, darunter zur Markteinführung des Sega

Mega Drives will Virgin eine stattliche Werbekampagne durchziehen, die neben Anzeigen in diversen Zeitschriften auch 280 Fernsehspots einschließt, die zwischen Oktober und Dezember 1990 ausgestrahlt werden. Dem Handel stehen ab sofort sogenannte

Verkaufszentren zur Verfügung. In dem Module sowohl für Mega Drive als auch für Segas ältere Konsole Master System appetitlich dargeboten werden und an denen man auch probierspielen kann. **hl**

Mit dem "Verkaufszentrum" sollen die Module für Mega Drive und Master System lecker präsentiert werden. Außerdem kann man vor dem Kauf in Ruhe ein bißchen probierspielen — da kommt Freude auf.

Richard Branson

Virgins schillernder Firmengründer und Boß Richard Branson (40) war höchstpersönlich in Paris vor Ort, um die Präsentation zu eröffnen. Auf dem Virgin-Schalplattenlabel musizieren illustre Stars wie Genesis, Mike Oldfield und Beowulf. Carlisle 1989 unterzeichnete Branson einen 5-Jahres-Deal mit Sega, der Virgin die europäischen Vertriebs- und Marketingrechte für die Sega-Videospielkonsolen einräumte. Obwohl er schon in jungen Jahren zum mehrfachen Millionär aufgestiegen ist, blieb Branson von größeren Allüren verschont. In Paris hieß er locker. In Jeans herum und erwies sich als bemerkenswert umgänglich. In der klausrophobischen Enge eines Flughafengebäudes sagte er nicht "Nein" zu einem kurzen Interview.

POWER PLAY: Virgin ist vor allem im Schalplattenbereich sehr erfolgreich. Warum kamen Sie vor ein paar Jahren auf die Idee



Virgin-Gründer Richard Branson erwartet einen Videospiel-Boom

mit Sega ins Videospiel-Geschäft einzusteigen?

Branson: Meine Kinder haben mich dazu überredet. Sie sind Videospiel-Fanatiker. Ich selbst habe immer ganz gerne an Automaten gespielt. Außerdem fiel mir auf, daß einige Jugendliche, die ich traf, oft mehr Zeit mit Videospielen verbrachten als mit Musik hören. Dann traf ich auf die Leute von Sega, die einige sehr aufregende Produkte hatten. Wir dachten, daß wir uns mit ihnen zusammen tun könnten, um ihre Produkte in Europa herauszubringen. Sie sind sehr innovativ und scheinen immer einen Schritt weiter zu sein als die anderen. Vor allem dieses Jahr hat Sega mit dem Mega Drive

und dem tragbaren Farb-Videospiel "Game Gear" bewiesen, daß sie weiter an der Spitze bleiben.

POWER PLAY: Welche Spiele haben Sie sich zuletzt angesehen?

Branson: Gerade heute habe ich das Michael-Jackson-Spiel "Moonwalker" auf dem Mega Drive gespielt, es scheint sehr unterhaltsam zu sein. Aber meine Tochter schlägt mich bei jedem Spiel.

POWERPLAY: Finanziell haben Sie längst abgesorgt. Was hindert Sie daran, für den Rest Ihres Lebens auf einer einsamen Insel zu faulenzen?

Branson: Sich neuen Herausforderungen stellen heißt, etwas über Dinge lernen, von denen ich nicht viel weiß. Ich sehe das Leben als einen langen Lernprozeß an. Ich will nicht alles verschwenden, was ich bis heute erreicht habe, indem ich meine Firma verkaufe. Wenn ich sehr müde bin, denke ich mir manchmal "Zum Teufel damit". Aber ich verstehe immer dieser Versuchung

TAKE 5

IRON LORD

Spüren Sie die
entsetzten
Mitleiden
vielen Wais in
der es
Strategie
Aktion
und vieles mehr zu
entdecken
Dieses Kunstwerk
wird die
Wochenlang in
seinen Bann ziehen

- AG
- ST
- C64 D (K7 to come)
- PC to come

PUFFY'S SAGA

Sowohl, als auch
Graphiken als auch
digitale Sound Effekte
machen PUFFY'S SAGA
spielen wert
Kurz gesagt: Es handelt
sich um ein
Labyrinth mit der
Geschichte der
Stille und

- AG
- ST
- C64 D (K7 to come)

TUBI SOFT

CHART



COMPUTERSPIELE

| | TITEL | HERSTELLER |
|----|--------------------|--------------|
| 1 | Bay 900 | |
| 2 | Fate is Bitter | |
| 3 | Der Ringling | |
| 4 | Pop'n'Joy | |
| 5 | Young and Escaped | |
| 6 | Real Blasters | |
| 7 | Al - Center Guard | |
| 8 | Temple of Doom | |
| 9 | Victory Car Soccer | |
| 10 | Rock Star | Code Masters |



COMPUTERSPIELE

| | TITEL | HERSTELLER |
|----|-----------------------------|------------|
| | LHX Attack Chopper | |
| 2 | U m vi | |
| 3 | Papirus | |
| 4 | Road Tycoon | |
| | The Honest How | 7. 1. 1955 |
| 6 | Secrets of the Silver Blade | |
| 7 | P.S. a H L O R | |
| 8 | Fight the Intruder | 1. 1. 1955 |
| 9 | Mitaka Pious | |
| 10 | Secret of the Silver Blades | 1. 1. 1955 |



VIDEOSPIELE

| | TITEL | SYSTEM | HERSTELLER |
|----|----------------------|----------|------------|
| 1 | Tetris | | |
| 2 | Donkey Kong II | | |
| 3 | Double Dungeons | | |
| 4 | Super Mario Land | | |
| 5 | Dr. X | | |
| 6 | Super Mario Bros. II | | |
| 7 | Dr. X | | |
| 8 | Dr. X | | |
| 9 | Dr. X | | |
| 10 | Ultimate Club | Nintendo | Bandai |



VIDEOSPIELE

| | TITEL | SYSTEM | HERSTELLER |
|----|-------------------|----------|------------|
| 1 | Super Mario Bros. | | |
| 2 | Raid on Bungles | | |
| 3 | Double Dragon II | | |
| 4 | Beats Barry | | |
| 5 | Super Mario Land | | |
| 6 | Hyper Lode Runner | | |
| 7 | So's Sister | | |
| 8 | Teen Bowl | | |
| 9 | Box o' | | |
| 10 | Duck Tales | Nintendo | Capcom |

LESER-HIT

1. Indiana Jones and the last Crusade
2. Populous
3. Rainbow Islands
4. Kick Off
5. Sim City
6. Zak McKracken
7. Microprose Soccer
8. Their finest Hour
9. Maniac Mansion
10. Turrican
11. Ultima VI
12. Champions of Kryn
13. Xenon II
14. Oil Imperium
15. F 16 Falcon
16. Rock'n Roll
17. Dungeon Master
18. Klax
19. TV Sports Basketball

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigelegte Mitmachkarte zurückreichen (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr

Eure drei aktuellen Lieblings-
spiele eintragen. Bitte verges-
sen nicht, Euren Computertyp an-
zugeben. Unter allen Einsen-
dem verlosen wir diesmal
mehrere Musikvideos (VHS).



Der Hauptpreis, VHS Musikvideos, die uns freundlicherweise von Joysoft in Köln zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreis gibt's jeden Monat ein kleines Computer- und Videospiel. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mo

Die Gewinner der letzten Ausgabe

1. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 2. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 3. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 4. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 5. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 6. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 7. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 8. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 9. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
 10. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$

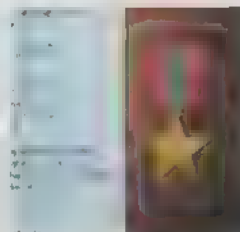
Silent Service II



Fast fünf Jahre ist es jetzt her, als ein Simulationsprogramm für Heimcomputer sich wie eine Seuche ausbreitete. Alle Infizierten wiesen dieselben Symptome auf: Schlafmangel und Schweißausbrüche in engen Fahrstühlen. Häufig gemurmelte Sätze wie "Alle Mann auf Tauchstation" oder "Gestern hab' ich 12000 Tonnen geschafft" ließ die unheimgeweihte Umwelt am Geisteszustand des Patienten zweifeln. Der Name des Sucht-Programms: "Silent Service". Noch heute findet sich diese U-Boot-Simulation auf der Beliebtheisskala der Computerspieler ganz weit oben.

Allerdings haben sich die technischen Voraussetzungen der Heimcomputer in den letzten fünf Jahren ganz gewaltig verändert. Kein Wunder also, daß die Simulationsexperten Arnold Hendrick und Roy Gibson von Microprose eine Neuaufgabe des Erfolgsspiels von Sid Meier programmierten. Nun ist es endlich soweit. Auf Freunde von handfesten Unterwasserschlächten wartet "Silent Service II".

Silent Service II spielt im Pazifik des Zweiten Weltkrieges, beginnend mit dem 7.12.1941, als japanische Bomber die amerikanische Flotte im Hafen von Pearl Harbor angriffen. Bevor Ihr Euch in das nasse Schlachtengetümmel wagt, dürft Ihr in zahlreichen Einstellungen einen von vier Schwierigkeitsgraden auswählen, ein passendes U-Boot aussuchen und angeben ob Ihr eine einzelne Seeschlacht, eine Patrouille oder den kompletten Krieg durchspielen wollt. So gar das Startdatum und Torpedos können individuell bestimmt werden. Sind alle Angaben gemacht und habt Ihr Euren Kapitän einen zufälligen Namen verpaßt, geht es los. Prinzipiell hat sich bei der Neuaufgabe im Gegensatz zum Klassiker Silent Service I nur wenig an der Bedienführung geändert. Per Tastendruck oder Joystick schaltet Ihr



▲ Ein Orden winkt dem Kapitän (MS-DOS/VGA)

U-Boot in Nöten. Wasserbombenangriff von oben (MS-DOS/VGA) ▶



Die Bordkanone hat ganze Arbeit geleistet. Dieser Frachter wird nicht ins Ziel kommen (MS-DOS/VGA)

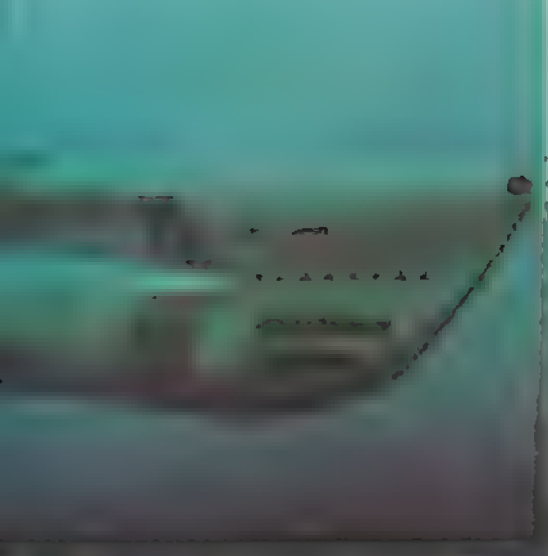
eine vergrößerbare Übersichtskarte ein, gebt Kommandos an den Maschinenraum, schaut durchs Periskop und von der Brücke, feuert Torpedos ab, oder ballert mit der Bordkanone. Natürlich sind die Schadensanzeigen und das fiesche Instrumentenbrett mit Tiefenmesser, Geschwindigkeit, verbleibender Munition und anderen Angaben auch

noch da. Wer möchte, kann sogar in der Hitze der Schlacht Trümmer durchs Torpedrohr an die Wasseroberfläche schicken, um die Gegner zu täuschen.

Neu an Silent Service II sind vor allem die Grafiken, die nun endlich den 16-Bit-Computern gerecht werden, mehr Einsatzgebiete, zusätzliche Missionen und ausgefeiltere Gegner. Gra-

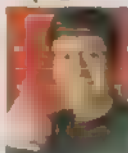
fisch auffällig sind übrigens die neuen (abschaltbaren) Animationssequenzen beim Abschuß eines Torpedos oder eines Wasserbombenangriffs.

Besonderen Wert legte Microprose auf die realistische grafische Darstellung und die Anzahl der Feindschiffe. So sieht der heimische Seebär durchs Periskop kleine Patrouillenboote, fette Tanker, lahme

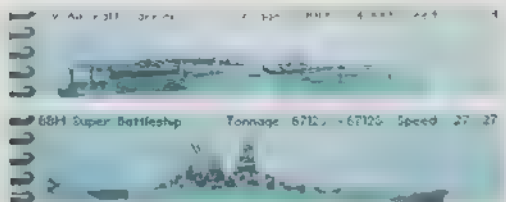


Man nehme eine Dose Rohöl, verteile ihren Inhalt geruchsgünstig im Raum, schraube eine rote Birne in die Deckenlampe und werle die Kassette "Medeltäves Dieserautem" in den Recorder. Dann starte man Silent Service II — ein hautnahes U-Boot-Erlebnis gibt's nur auf dem echten Boot. In Punkt Fair ist Silent Service II ungeschlagen, schon nach Minuten fühlt man sich wie im Kinofilm "Das Boot". Man wird leicht claustrophobisch, lauscht verbissen auf Zerstörergeräusche und ju-

Super!



belt euphorisch, wenn der Torpedo getroffen hat. Ausgesucht gute Gegner: Missionen mit Tiegang, fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade, deftige Steuerung — Microprose hat gut daran getan, den Klassiker aufzupapern. Neulinge werden auch schnell zurecht finden und durch die gut ausgewählten Missionen kommt für alte Hasen keine Langeweile auf. Auch wenn's nicht gerade friedlich zugeht: Für mich ist Silent Service I bis auf weiteres der ungeschlagene König der Tiefsee.

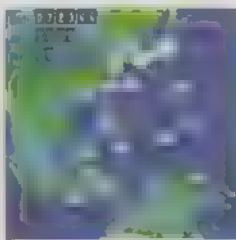


Hier frust sich der Torpedo — ein großes Schlachtschiff und ein dicker Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)

Frachter, schnelle Zerstörer und kleine Kreuzer. Sogar extra dicke Schlachtschiffe und Flugzeugträger wurden nicht vergessen. Natürlich verhalten sich die unterschiedlichsten Schiffe im Kampf auch komplett anders. So versuchen die Zerstörer und Kreuzer, Euer U-Boot aufs Korn zu nehmen, während sich derweil die leistungsfähigsten Zielschiffe heimlich verdrücken.

Am Ende jeder Mission, sei es nun ein einzelnes Gefecht oder eine Patrouille, bekommt Ihr in Euren Heimathafen, je nach versenkter Tonnage Punkte, Orden und eine eventuelle Beförderung. Insgesamt können fünf Spielstände abgespeichert werden.

Die getestete PC-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM (unter VGA 640 KByte), eine CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Soundkarten wie AdLib oder Roland werden selbstverständlich ebenfalls unter-



Die Seekarte des Pazifischen Ozeans (MS-DOS/VGA)

stützt. Ein schneller AT mit Festplatte wird empfohlen. Zwar läßt sich Silent Service II auch auf einem "normalen XT spielen, hier wird das U-Boot aber zur Unterwasserschnecke. Ähnlich wie bei "Railroad Tycoon" von Microprose wird über eventuelle Umsetzungen auf Amiga und ST nachgedacht. Wann diese erscheinen, ist aber noch nicht in Sicht.

mh

Die Kollegen in der Redaktion (außer Anatoli) werden in letzter Zeit immer krebdebleich ("Nicht schon wieder?") und kramen ihre Ohrstöpsel hervor, wenn ich mit Silent Service II auf Tauchstation gehe. Bei aufgedrehtem AdLib- oder Roland-

Super!



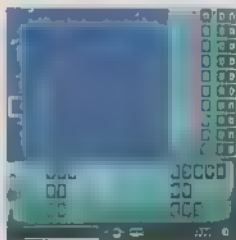
sound spürt man richtig das Brummen der Diesel, das "Ping, Ping, Ping" des feindlichen Sonars und das herrliche "Wumm!" der Bordkanone. Seit dem klassischen Vorbild und dem "688-Air Tasksub" von Electronic Arts ist Silent Service II das Beste, was es für Hobby-U-Boot-Fahrer gibt — Platzangst inklusive. Vor allem

Freunde von aktionsgeladenen Simulationen werden Silent Service II lieben, denn im Gegensatz zur eher strategielastigen U-Boot-Simulation Red Storm Rising steht hier die Action klar im Vordergrund: Auftauchen, Bordkanone klar.

Freier frei! Aber die Taktik kommt auch nicht zu kurz. Gewissenhaftes Studium der Einsatzgebiete (wo könnten jetzt welche Schiffe sein?) gehört zur Pflicht und geschicktes Manövrieren ist (über-)lebenswichtig. Ein besonders dickes Lob auch für die grafisch (unter VGA) fassenden Feindschiffe.



Fette Beute: Ein Frachterkonvoi (MS-DOS/VGA)



Die Übersichtskarte im U-Boot (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirkus-Preis: 130 Mark

MS-DOS

87%

Grafik: 64% Sound: 74%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

KOMM IN MEIN VERLIES

Cadaver

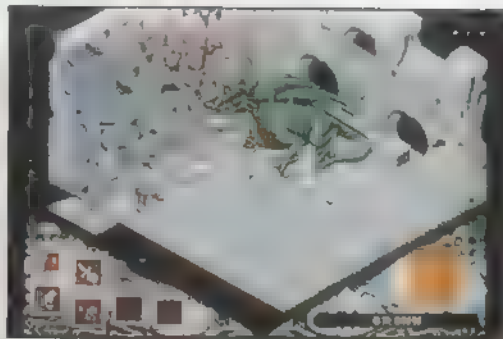
Kaum gönnt sich der grimmige Zwergenkrieger

namens Karadoc nach dem letzten Abenteuer mal einen kleinen Urlaub, stoipert er schon ins nächste. Karadoc trifft auf einer Sightseeing-Tour durch ein Fantasyland auf einen einsamen Wanderer, der ihm die Geschichte einer schatzgefüllten Burg erzählt. Unser Zwergenheld hört kaum noch die gemurmelten Worte über diese Monster, Magie und Gefahren, sondern hört im Geiste schon die Goldmünzen klingen. Kurzerhand macht er sich auf die Socken, um diesem Schloß einen kleinen Punderbushsuche abzustatten.

In dem Action-Adventure "Cadaver", das mit einer Preise Rollenspiel versucht ist, übernimmt die Steuerung unseres Zwerges auf seiner Suche nach Reichtum und Ruhm. Das Abenteuer beginnt m

gen oder kaputtgemacht werden können. Da findet Ihr Waffen, Pergamente mit Zaubersprüchen, magische Tränke, Edelsteine und Knochen von Abenteurern, die sich vorher in dieses Verlies gewagt haben. Oft sind auch Puzzles in den Räumen zu lösen. So gibt es z.B. Schalter oder Hebel, die Fallgruben oder Türen öffnen, oder Gegenstände, die wiederum in andere Gegenstände hineinpassen oder an einen bestimmten Ort gebracht werden müssen.

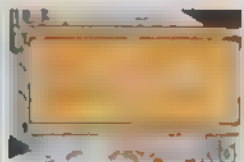
Gesteuert wird das Zwergen-Sprite mit dem Joystick. Unser Held kann auf Knopfdruck hüpfen, laufen oder Monster vertrimmen. Per Tastendruck wird eine Menüzelle aktiviert, in der kleine Icons auftauchen, die zur jeweiligen Spielsituation passen. Habt Ihr z.B. eine Flasche in der Hand, taucht das "Trinke"-Symbol auf. Haltet Ihr einen Zauberspruch, erscheint das "Zaubern"-Icon. Zusätzlich gibt es einen "Inventory"-Bildschirm, in dem Ihr alle mitgenommenen Items anschauen und untersuchen könnt. Es gibt eine scrollbare Karte, die automa-



Der Drache klein läßt mich nicht zur Tür herein (ST)



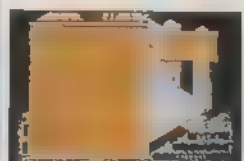
Feines Automapping erleichtert die Orientierung (ST)



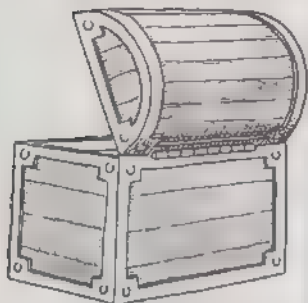
Wie weit bin ich schon? Das Tagebuch gibt genaue Auskunft (ST)

tisch mitgezeichnet wird und ein Tagebuch, in dem Eure Erfahrungspunkte, die Gesundheit und Euer Goldschatz angezeigt werden.

Insgesamt dürfen übrigens 10 Spielstände gespeichert werden. Allerdings kostet jedes Speichern Gold, umsonst ist es nur mit einem speziellen Zauberspruch.

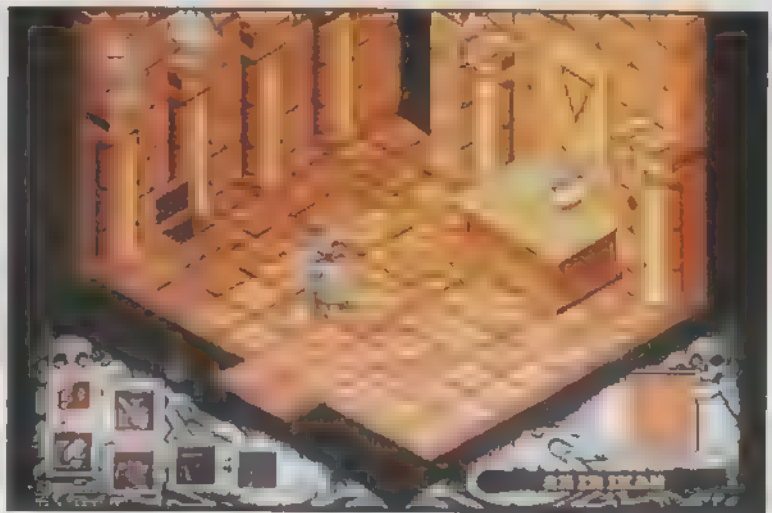


Voll beladen. Der Rucksack mit vielen guten Gegenständen (ST)



teuchten Keller des Schlosses. Durch rund 500 Räume, die auf fünf Stockwerke verteilt sind, führt der Weg des Zwerges. Am Ende der langen Reise steht Ihr dem bösen Schloßherrn selbst gegenüber.

Es ist dahin, ist es aber ein sehr langer Weg, und es gilt, massenweise Monster zu verprügeln, Schatztruhen zu plündern, Gegenstände aufzusammeln und viele, viele Puzzles zu lösen. Jeder der Räume ist von schräg oben zu sehen. Meistens befinden sich in jedem Zimmer ein Haufen Gegenstände, die untersucht, mitgenommen, geschoben, gezo-



Die Truhe ächzt, die Flamme leuchtet, das Gehirn des Spielers raucht (ST)

Morgens wanke ich schlaftrunken in die Redaktion, müde wie res Zeug wie Wo zur Hölle ist das Weibwasser für den Amm-Raum 64? Ode. Wie kommt es an dieser blöden Kröte vorbei? Die Ursache für den chronischen Schlafmangel und das Kopfschütteln der Kollegen ist das neue Meisterwerk der Bitmap Brothers "Cadaver". Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtvorwiegend. Vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler Spaß. ... das Spiel ist ein Meisterwerk der ...

Super!



steckter Hinweise nach einiger Zeit zu knacken. Für die nötige Atmosphäre sorgen die atmosphärischen, überaus klugen und detailreichen Grafiken und ein super Digisound. Der Schwierigkeitsgrad steigt sich an, nehmen Abstufungen von Stockwerk zu Stockwerk. Ist der Keller noch ziemlich leicht, so daß man sich an die Steuerung und das Lösen der Rätsel gewöhnen kann, steigert sich die Anforderung ans Spielertum im Erdgeschoß schon merklich. So dürfte bei Cadaver selbst für Rollenspielpuristen Wochenlanger Spielspaß garantiert sein.

... das Spiel ist ein Meisterwerk der ...

Super!



Jeder Gegenstand läßt sich bewegen, werfen, aufklappen und von allen Seiten betrachten. Alle Puzzles sind von kristallklarer Logik, wobei der Schwierigkeitsgrad schon kontinuierlich mit wachsender Erfahrung steigt. "Cadaver" kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat. Ein Spiel der Extraklasse.

STECK BRIEF

Genre Action-Adventure
Hersteller Imageworks, Zürich Preis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 86%

Grafik 87% Sound 61%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant



BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen?

Wenn nicht, dann spielen Sie

"SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit **"Der Spion der mich liebte"** nun auch als spannendes

Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse **"Castle Master"** eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Übrigens, Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BOMICO**-Spiele haben einen original **BOMICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

ARABISCHE NÄCHTE

Prince of Persia

Vielleicht erinnert sich noch jemand: Mitte der 80er Jahre begeisterte Broderbunds 'Karateka' durch fantastische Animation und filmähnliche Handlung die C64-Besitzer. Um den Autor Jordan Mechner wurde es seitdem sehr still. Jetzt versucht er mit seinem zweiten Titel 'Prince of Persia' den Erfolg des Vorgängers zu wiederholen. Zur Handlung ihm dabei eine weitere Größe der amerikanischen Software-Szene Dan Chabon Go in der die Amiga- und die ST-Version programmierte.

Ort der Handlung ist nun ein Persien, das in seiner Märchenhaftigkeit direkt einem alten Hollywoodstreifen entsprungen sein könnte. Der brutale böse, spitzbärtige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht in einem kleinen Königreich an sich gerissen. Natürlich weiß der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim Volk mit allen Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Fremder, ein Abenteurer aus fernen Wäldern, der sich versehentlich in die schöne Tochter des Sultans

Wie der Vorgänger 'Karateka' ein Meisterwerk der Animation ist, so auch einige Spielformen. Zwar gibt es keine Animation des laufenden, springenden und kletternden Helden mit zum Beispiel was sich bei einem Bildschirmschwenk bewegt, das Spielprinzip hat jedoch einen Bär, der noch um einiges länger sein mußte als der des Oberstes Jaffar. Viel mehr als

Gekht so



durch leere Gänge laufen und ab und zu einen Abgrund über springen kann man leider nicht machen. Was in Raum, Gänge und deren Wächter genauso brillant dargestellt wie der Held, hat das Spiel filmähnlichen Charakter, zudem die spärlichen Soundeffekte gut gelungen sind. Hätte Cinemaware 'Rick Dangerous' animiert, sähe das Ergebnis wahrscheinlich so aus.

Gut!



Da Jordan Mechner nach dem ersten Erfolg mit 'Karateka' ein Meisterwerk der Animation ist, so auch einige Spielformen. Zwar gibt es keine Animation des laufenden, springenden und kletternden Helden mit zum Beispiel was sich bei einem Bildschirmschwenk bewegt, das Spielprinzip hat jedoch einen Bär, der noch um einiges länger sein mußte als der des Oberstes Jaffar. Viel mehr als

Helden Animation mehr als ein Jahrhundert zu testen. Wie ein Programm ausschneidet, an Hand der verfügbaren Extrawellen oder Spielelemente bezieht der wird Prince of Persia wahr, schenken in die nächste Ecke. Wenn Wer mehr auf Ästhetik und Eleganz steht, die zu jeder Seite sind. Die vorhandenen Features sind gut aufeinander abgestimmt und vermitteln eine prima Atmosphäre. Ein Programm für Genießer.



Showdown: Jaffars Stunden sind gezählt. (Amiga)

verliebt hat, wagt es, die Faust gegen Jaffar zu erheben und wandert dafür geradezu in den finsternen Kellern des Sultanspalastes. Jaffar, um keine noch so abgedroschene Gemeinheit verlegen, stellt nun der Prinzessin ein Ultimatum. Entweder entscheidet sie sich binnen einer Stunde für eine Heirat mit ihm oder sie wird sterben. Und während hoch oben im königlichen Palast der Sand gnadenlos durch eine goldene Uhr rinnt, macht sich eine erschrockene Heldin daran, sich aus seinem Gefängnis zu befreien.

In dem Kerkerkomplex des Sultanspalastes nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Die vom Spieler gesteuerte Figur des Helden ist recht spottlich und kann so Ausgründe überspringen. Plattformen erklettern aber auch ganze Passagen auf leisen Sohlen durchschreiten. Zu Beginn ist er

noch vollkommen unbewaffnet und so eine rechte Beute für die vereinzelt herumlaufenden Wächter. Ein Schwerdt kann jedoch, genauso wie diverse magische Tränke, in einem der vielen Geheimräume des Verließes gefunden werden. Finden kann unser Held jedoch auch den Tod und zwar in mannigfaltiger Gestalt. Plattformen stürzen unter den Füßen des Spielers krachend in die Tiefe, ganze Passagen stürzen plötzlich vor tödlichen Klingen, Teile der Deckenverkleidung drohen unserem Helden den Schädel zu zerschmettern. Aber auch in höher gelegenen und gastlicheren Teilen des Palastes ist der Spieler alles andere als sicher. Ist schließlich auch der letzte säbeltschwingende Wächter geschlagen, steht ihm als Hindernis vor Thron und Braut. Jaffar selbst bevor das Ende. Er ist sich als begnadeter Schwaizmagier w

STECK BRIEF

Genre: Geschichtliche
Hersteller: Broderbund, Zürich
Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

66%

Grafik 67% Sound 56%

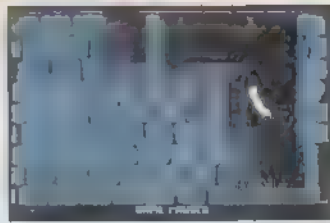
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

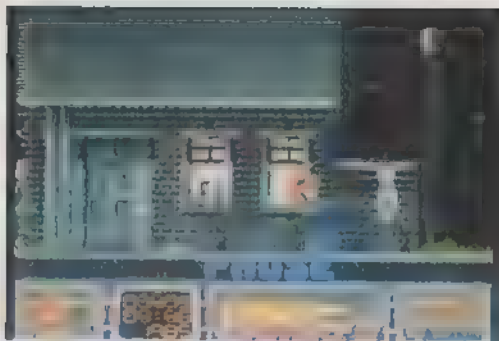
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Jordan Mechner's genial animierter Held in Not: kämpfend, springend, sterbend. (Amiga)



Wenig begeisternde Kellerei in Level drei (ST)

ZUKUNFTS-PERSPEKTIVE

Back to the Future II

In den Kinos ist vor kurzem der dritte Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie, doch für den trauten Heimcomputer erscheint gerade das Spiel zur zweiten Episode der Trilogie. In "Back to the Future II" werden die Filmhelden Marty McFly und Doc Brown zwischen den Jahren 1955, 1985 und 2015 und schlittern haarscharf an so manchem schwergewichtigem Zeitparadoxon vorbei. Das Spiel besteht aus fünf unterschiedlichen Programm-

teilen. Level 1 ist ein schwerer Skateboard-Geschicklichkeitstest. Als nächstes folgt ein sehr einfaches Tüftelspiel, bei dem ihr Marty's Freundin Jennifer aus einem Haus lotsen müßt. Zweikampfs-Aktion erwartet Euch in der nächsten Sequenz. Marty muß sich hier mit zwei wichtigen Strolchen herumprügeln. Der vierte Level ist ein Verschiebe-Puzzle, bei dem ihr ein Bild zusammensetzt. Zum Abschluß folgt ein Remix des Skateboard-Levels. *hl*

Keines der fünf Teile hätte als eigenständiges Programm Aussichten große Zuneigung zu ernten. Als lediglich originell zusammengepacktes Paket der Marke aus 5 mach 1 kann es nur Action- und Puzzle-Mix halbwegs gefallen. Grafik sowie Sound sind passabel und die Handlung bringt die Film-

Geht so



Story einigermaßen ruher. Die Mischung zwischen schweren, mäßig spielbaren Reaktionstests und ansatzweise guten aber unvollständigen Tüftelentlagen ist zu unausgewogen. Back to the Future II ist weder ein Spiel-Desaster noch eine Bereicherung der Software-Landschaft.

zum Film sinnvolle

Bereicherung der Software-Landschaft

STICK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imageworks, Zirka Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 46%

Grafik: 60% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen?
Wenn nicht, dann spielen Sie

"SANAKON"

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino Hit **"Der Spion der mich liebte"** nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse **"Castle Master"** eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Übrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BOMICO**-Spiele haben einen original **BOMICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

TRY AND ERROR

Rick Dangerous 2

Nachdem er sein erstes Abenteuer überaus erfolgreich gemeistert hat, startet der nimmarmüde Rick Dangerous zu seinem zweiten Ausflug. Für das Drehbuch wurde erneut das englische Programmiererteam Core Design engagiert. Am Grundkonzept haben sie nicht gerüttelt: "Rick Dangerous 2"

ist wie der Vorgänger ein taktisch gewurzter Geschicklichkeitsspiel mit unzähligen "Huch"- und "Aha"-Erlebnissen. Umfang und Spezialeffekte haben dafür deutlich zugelegt. Fünf verschiedene Szenarien, die jeweils mit einer animierten Intro-Sequenz eingeleitet werden, muß der un-

Sollen habe ich eine so tolle Fortsetzung gesehen. Hier stimmt einfach alles. Überall gibt es neue grafische Details zu entdecken und jeder Level wartet mit einer komplett anderen Spielumgebung auf. Alle Rätsel sind mit genug Gehirnkapazität, der nötigen Abenteuer-Ausdauer und unter Einsatz vieler Spritze-Leben

Spielspaß für Wochen. Mein Rat: Sofort kaufen

Super!



zu lösen. Im Gegensatz zum ersten Teil kommt bei Rick Dangerous 2 auch der Humor nicht zu kurz. Der unglaubliche Gesichtsausdruck von Rick, wenn er na, wieder das Zeitliche segnet, ist schon eine Klasse für sich. "Rick Dangerous 2" garantiert

Endlich einmal eine gelungene Fortsetzung. Der zweite Teil ist wesentlich ausgefeilter und durchdachter als das (schon recht ordentliche) erste Rick Dangerous-Spiel. Die Liste der sinnvollen Verbesserungen ist schier unendlich. Der Schwierigkeitsgrad steigt sich diesmal langsam aber sicher. Die Grafik ist besser und variantenreicher. Mehr Extras bringen Abwechslung ins Spiel. Es gibt etliche geheime Räume, die Puzzles sind größtenteils logisch und meist recht witzig.

Super!



kurzum, Fortschritt auf der ganzen Linie. Bis auf ganz wenige Ausnahmen kann man jede Situation mit Können und Wissen schaffen, der Zufall spielt selten eine entscheidende Rolle. Über alles muß man sich allerdings im Klaren sein: Man kommt

bei Rick 2 nur nach dem Motto "Try and Error" weiter. Um her auszubekommen, was ein Schalter bewirkt, muß man ihn belästigen. Entweder löst er einen tödlichen Laser aus oder er zaubert einen lebensnotwendigen Aufzug herbei.

STECK BRIEF

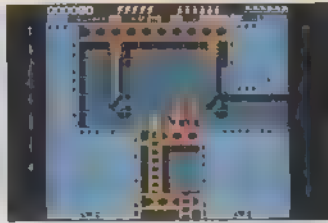
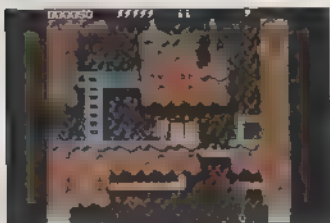
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

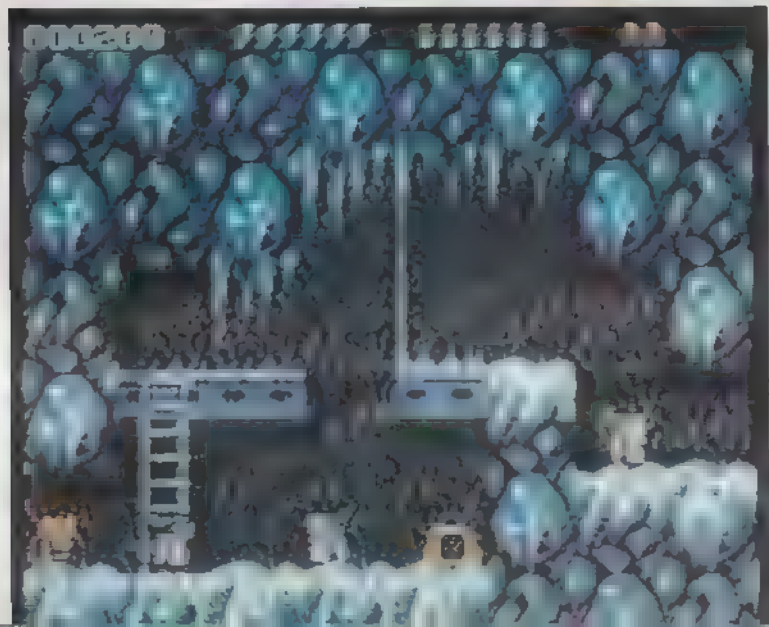
AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 84%
Grafik: 70% Sound: 45%
Schwierigkeit: schwer

C 64
in Vorbereitung



Jeder der fünf Level von Rick Dangerous 2 bietet eine unterschiedliche Grafik (ST)



erschrockene Rick bestehen. Vier davon darf er nach Wunsch anwählen. Den fünften Level gibt's erst zu sehen, wenn zuvor alle vier anderen geschafft wurden. Im Gegensatz zum ersten Teil wird diesmal ab und zu gescrollt — vertikal wie horizontal. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der nimmt einfach eine andere Abzweigung.

Rick hat keine seiner Fähigkeiten eingebüßt und die erprobte Ausrüstung ist ebenso wieder mit von der Partie. Er kann springen, krabbeln, schießen, Bomben legen und diese sogar am Boden entlang schlüpfen lassen. Praktisch jeder Raum ist mit Gegnern, Schaltern, Aufzügen, Felsbrocken und anderen Widrigkeiten angefüllt. *mg*

◀ Auf dem Eisplaneten sollte man sich vor rutschigen Plattformen in acht nehmen, sonst schittert man ins Verderben (ST)



Hinter dieser Kiste steckt eine Portion Kleingeld (Amiga)

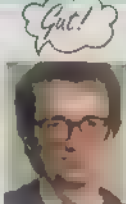
BEZIEHUNGSKISTEN

Apprentice

Lehre dich keine Hergegrummel der Vergangenheit dem Zauber zu. Als Apprentice machst du den Nachwuchs der Magie. In der ersten Zone sind die Aufgabenstellungen für die Gilde. Die Aufgaben bestehen aus 18 Bonuspunkten. In jeder Zone sind die Aufgabenstellungen für die Gilde. Die Aufgaben bestehen aus 18 Bonuspunkten. In jeder Zone sind die Aufgabenstellungen für die Gilde. Die Aufgaben bestehen aus 18 Bonuspunkten.

bringt sich mit einer kleinen Münze (in Läden könnt ihr dafür Extras kaufen) oft braucht man sie auch als Plattform, um weiterzukommen. Vorreicht lassen sich durch die Kisten Gegner blockieren und mit einem genauen Treffer sogar vernichten. Aber Vorsicht: Während z.B. ein angehängtes Kisten in seiner Laufbahn brav kehrt, macht klick ein Zauberbesen sie in Eure Richtung was ein Leben kosten. Besonders lästig sind Ebenen, die sich Kisten schnappen und an einer anderen Stelle wieder fallen lassen. *hl*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Rainbow Arts. Circa Preis: 50 bis 70 Mark
MS-DOS: nicht geplant
Amiga: 68%
GrafiK: 62% Sound: 61%
Schwierigkeit: leicht
Atari ST: in Vorbereitung
C 64: in Vorbereitung



Gut!

wegklickt und damit ein anderes Monster trifft — äußerst subtil! Wer gradlinig aufs Durchqueren der 6 Basislevels aus ist, wird das Programm schnell durch haben. Der Witz an der Sache liegt darin, die Läden eben versteckten Bonuspunkte zu entdecken. Spielbarkeit ist top.



Wenn der Gegner blinkt, fuhr er eine Schritttrolche bei sich (Amiga)

SPIESSRUTENLAUF

Flimbo's Quest

Die Anleitung eines Programms sollte dazu dienen, dem Käufer Spielablauf und Aufgabenstellung zu vermitteln. Die deutsche Übersetzung der Flimbo's Quest Anleitung schafft dies nicht ganz, außer herzhaften Lachen bringt es rein gar nichts. Highlights dieses literarischen Verbrechens sind u.a. die Enderklärung von Joystick, Lenkstange und Disketten Laufwerk (Fahrspeicher).

Zum Glück kapiert man das Spiel nach kurzem Testhupfen auch ohne Anleitung. In einer horizontal sich

den Landschaft die mit etlichen Plattformen durchgezogen ist, muß sich Flimbo auf und ab hupfend und schließend mit allerhand Getier herumargern. Meistens hinterlassen die Feinde nach ihrem Ableben ein paar Goldstücke. Damit könnt ihr Euch in Shops Hilfsmittel kaufen, die Euch überleben sichern. Unverwundbarkeit, ein besserer Schuß und Slow Motion für die Feinde sind im Angebot. Um in den nächsten Level zu gelangen, braucht ihr mehrere Schritttrolchen, die man bei Gegnern und in Shops findet. *mg*

Nichts gegen einfache Spiele, aber Flimbo's Quest ist wahrlich nicht besonders aufregend. Für die 6 Basislevels aus ist, wird das Programm schnell durch haben. Der Witz an der Sache liegt darin, die Läden eben versteckten Bonuspunkte zu entdecken. Spielbarkeit ist top.



Gelt so!

originaler sortiert Zugegeben, es macht anfangs durchaus Spaß, aber langfristig sinkt die Motivation deutlich. Flimbo's Abenteuer lassen sich am ehesten mit "Hawkeye" vergleichen, ohne an dessen Qualität heranzugleichen. Witzigerweise spielt die C 64 Version besser als die Amiga Umsetzung.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Rainbow Arts. Circa Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

68%

GrafiK: 62% Sound: 61%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: System 3. Circa-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

52%

GrafiK: 63% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

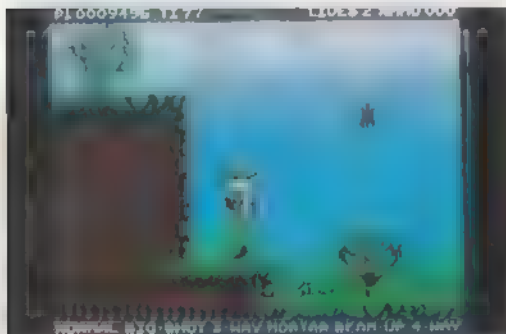
in Vorbereitung

C 64

59%

GrafiK: 69% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Halb Insekt, halb Maschine: Robotfly! (Amiga)

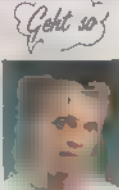
FLIEGENABWEHR

Venus

Gute Nachricht. Ein paar Jährchen noch und das ganze lästige Insektenvolk wird durch den übermäßigen Gebrauch von Pest z den ausgerottet sein. Dummerweise bringt das einige Wissenschaftler auf die Idee, künstlichen Ersatz zu züchten. Irgendetwas geht schief, das kybernetische Kleinier bricht aus den Labors aus und läuft Amok. Schön, daß es für solche Fälle Kammerjäger wie die künstliche Killerfliege "Fly Trap" gibt. "Venus" bietet Albewährnes. Zehn Welten, mit je fünf horizontalen, scrollenden Levels, ei-

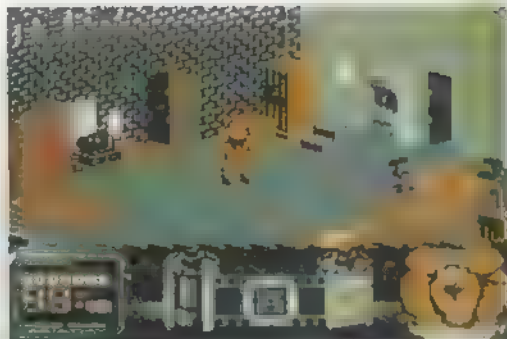
ne Handvo Sonderwaffen und Bonusgegenstände sowie immerwährende Krabbelnde und fliegendes Kleinier in der Rolle der Bösewichte. Außerhalb der zehn Bonusaufstellungen entpuppt sich unsere Killerfliege als flugunfähig, so daß man sie eher vorsichtig durch die ersten Welten steuert. Später wird's hektisch. Dauerfeuernde Geschütze und lästige Mückenschwärme blockieren den Weg. Gravitationsfallen katapultieren den Spieler ins Leere, reflexartig aufgesammelte Bonusgegenstände entpuppen sich als tödlich. Wi-

n Sachen Grafik und Sound haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. Leider spielt sich Venus für einen offensichtlichen Wonderboy Nachzueher zu frühe Action-Freunde werden so trotz einiger Sonderwaffen



Ideen, die etwas letztere Amiga Version kann man aber durchaus mal anspielen.

Anlaufnehmen um die bestmögliche Hande zu erzielen. Doch noch zu meistern. So erweisen sich Paßwort- und Continues-Optionen schnell als mächtig. Auf dem ST enttäuscht Venus trotz einiger netter Ideen, die etwas letztere Amiga Version kann man aber durchaus mal anspielen.



Ein bißchen Vendetta für den Held im schwarzen Unterhemd (C 64)

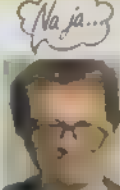
ABGEDROSCHEN

Vendetta

Die "Vendetta" gilt als Zeitvertreib. Als zirkassischer Vollblut-Mannsb der damit unehrenhaften Gesellen nach dem Leben trachten welche ihre kleine Schwester entehrt haben. Beim neuen Action-Adventure von System 3 gibt es für die Blutrache ganz andere Gründe. Ihr steuert eine hart gebackene Soldnerseele auf Heimaturlaub, deren Bruder samt Tochter von garstigen Terroristen bejagt wurden, die hinter einer Geheimformel her sind. Eine Stunde habt Ihr Zeit, um Euch durch diverse Levels zu kämpfen

und mit Eurem Ferrari herumzubrausen um die ebe Verwandtschaft zu retten. Spielprinzip und Grafik erinnern extrem an die "Last Ninja"-Programme. Euer Held kann verschiedene Gegenstände und Waffen aufsammeln, mit denen er die Terroristen-Schergen bekämpft. Die Fahrsequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten sehen nach "Roadblasters" aus (Gas geben und viel Bumm-Bumm). Verlaßt man einen Raum und kehrt zurück tauchen alle hier besetzten Gegner garstigerweise wieder auf. Hi-

Vendetta ist ein "Last Ninja" Version. Schnell der trotz guter C 64-Grafik weniger Spaß macht als das Vorbild. Das liegt zum einen an dem überflüssigen Schweregrad, grad vor einem aber an der scheudchen Steuerung. Das eigene Spiel reagiert höchst unständlich um mal schnell um eine Ecke zu gehen.



st viel Joystick-Feingefühl nötig. Bei Nahkämpfen mit Gegnern reagiert das Spiel nicht so wie man es wünscht. Das Programm ist zu langsam. Man verliert an

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin, Zirkas-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 66%

Grafik: 68% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 59%

Grafik: 65% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3, Zirkas-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

Grafik: 71% Sound: 55%

Schwierigkeit: schwer



Die Frage ist offen: Arbeitet der berühmte Roboter-Hersteller U.C.C. wirklich mit Genmanipulation trotz gesetzlichen Verbotes? Die Gerüchte werden immer lauter und die Unsicherheit der Regierung immer größer! Als Geheimagent müssen Sie in die stark bewachten Gebäude eindringen und den nötigen Beweis finden und sicher stellen.

CORE hat hier eine komplett neue Welt geschaffen! 3-D-Grafik, perfekte Steuerung und Bewegungsmöglichkeiten machen aus diesem Programm ein ungewöhnliches Rollenspiel. Dies ist wahr!

Jetzt für Amiga und Atari ST
PC-Version in Vorbereitung

CORE
DESIGN LIMITED



United Software
Ein U.C.C. Programm

TECHNISCHER OVERKILL IM
WUNDERLAND

Wonderland

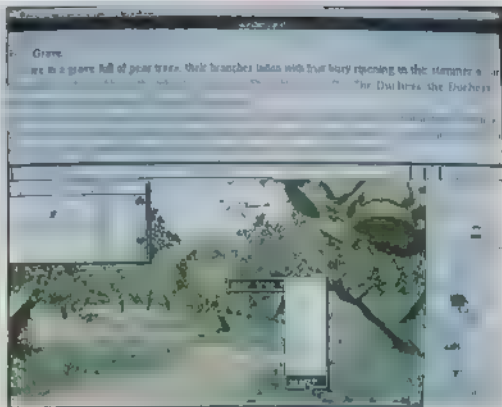
Langweilig so ein Nachmittag auf dem Land. Die kleine Alice sitzt mit ihrer Schwester Emily in einer Wiese. Emily liest ein Buch — ohne Bilder, wie langweilig Alice döst. Als sie darüber sinniert, ob sich ein Spaziergang zum nahen Bach lohnt, erscheint ein weißes Kaninchen auf der Wiese. Es hat eine Taschenuhr, zückt eine Taschenuhr, blickt panisch darauf und murmelt: „Ich komme zu spät! Ich komme zu spät!“ — spätestens da erwacht Alices Neugierde: sprechende Kaninchen? Sie folgt dem Hasen in seinen Bau, fällt dort in einen abgrundtiefen Schacht, erwischt mit einer Hand ein Glas Orangenmarmelade und stürzt so ausgerüstet in eines der verrücktesten Abenteuer, die man sich vorstellen kann.

Kaninchen mit Taschenuhr? Schächte voller Orangenmarmelade? Schuld daran ist der Mathematiker und Schachexperte Charles Lutwidge Dodgson. Unter dem Pseudonym Lewis Carroll schrieb er für die kleine Alice Pleasance Liddell das Buch „Alice im Wunderland“ und sorgte damit im 19ten Jahrhundert für Furore. Die abgedrehte Geschichte um Spiekartenspielen, eine wilde Teeparty und irrwitzige Krickel-Partien ist jetzt auf den Computer umgesetzt worden. Und nicht von irgendeiner Softwarefirma, sondern von Magnetic Scrolls, den Experten des Textadventure-Genres.

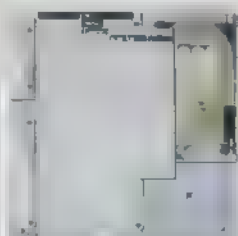
Dabei sieht „Wonderland“ nicht nach einem typischen Textadventure aus. Auf dem Bildschirm erscheint nach dem Starten des Programms eine Art „Adventure-Benutzeroberfläche“. In einem Textfenster das man nicht wegklicken kann, steht die Beschreibung des Levels, daneben blinkt ein Cursor für die Texteingabe. Bis dahin erinnert alles an ein normales Textadventure. Neu ist, daß man die Größe des Fensters und die Schrift im Fenster beliebig verändern kann. Der Inhalt paßt sich automatisch der Größe an. Der Spieler kann

Sätze im Text markieren und an eine beliebige Stelle kopieren. Praktisch, wenn man Wörter wie „Pterodactyl“ nicht noch mal tippen will. Der Kompaß, den man aufrufen kann, zeigt nicht nur die Richtungen an, in die man gehen kann, sondern schickt die Figur mit einem Klick in den angrenzenden Raum. Will man sich genauer orientieren, ruft man die Karte auf, jeder Raum hat ein eigenes Icon. Klickt man einen an, setzt sich Alice in Bewegung und macht im gewünschten Raum halt.

Im „Inventory“-Window sieht man die Gegenstände, die Alice mit sich schleppt. Klickt man zweimal darauf, erscheint eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes. Neu ist auch „Items in Room“. Jeder Gegenstand in dem Raum, in dem man steht, hat ein eigenes Icon. Klickt man mit der Maus darauf, erhält man die übliche Beschreibung. Zieht man das Icon ins



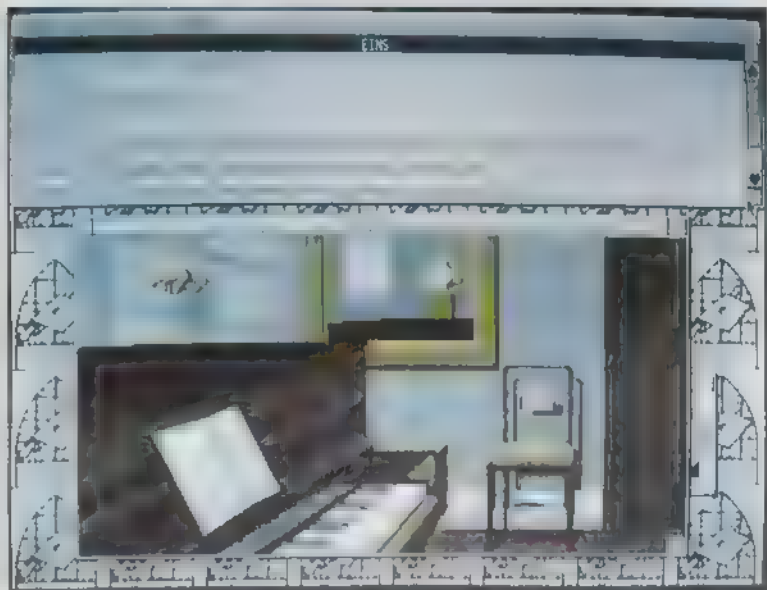
Der Hase rennt, Alice pennt (MS-DOS/VGA)



Komfort wird groß geschrieben: Wer ungerne klappt, greift auf die Objektliste zurück (MS-DOS/VGA)

„Inventory“-Fenster, ist er automatisch „eingesackt“. Außerdem gibt es eine Liste aller Gegenstände und der dazu passenden Verben, mit der sich der wortlose Abenteurer schnell zurechtfindet.

Den letzten Schiffs bekommt Wonderland allerdings durch seine 105 Grafiken (für jeden Ort ein Bild), die man aufrufen kann. Sie sind unterschiedlich groß, teilweise animiert und erscheinen ebenfalls in Fenstern. Auch in die Bilder kann man klicken. An manchen Stellen



Eines der ersten Puzzles. Wie bekomme ich den Schlüssel aus dem Piano? (MS-DOS/VGA)

Endlich wieder ein gutes Text-Adventure! Eine Geschichte in unschlagbarer "Magnetic Scrolls"-Qualität bei der man sich nächtelang durch riesige Textberge wühlen muß und die Phantasie Purze baume schlägt. Dabei geht "Wonderland" noch meilenweit über die Klassiker des Genres hinaus. Was kann man nicht alles mit dem Spiel anstellen. Hier ein Fen-



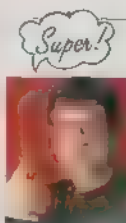
ster verschoben, dort Menüs ohne Mapping, "Wonderland" läßt keine Wünsche offen. Leider muß man über exzellente Englischkenntnisse verfügen, um der Geschichte zu folgen. Wenn man dauernd im Lexikon nachschauen muß, läßt die Motivation schneller nach. Nur für Kenner und Könnler, die werden allerdings exzessiv bedient.

len erscheint dann eine Menüsie, die anzeigt, was man mit dem Gegenstand anfangen kann. Damit der PC nicht zum Erliegen kommt, während eine Animation läuft, ist "Wonderland" multitaskingfähig. Bei soviel Spielkomfort wurde der Perser nicht vergessen. Er fröhnt anstandslos die wildesten Satzkonstruktionen und versteht um die 4000 Wörter. Man kann gleichzeitig alle Fenster anschalten, beliebig kombinieren oder "Wonderland" auch als reines Textadventure spielen. Die Programmierer haben sogar an musikalische Untermalung gedacht. An manchen Stellen erklingt eine forschende Melodie. 6 Stücke gibt's zu hören. AdLib wird neben

dem PC-Piepser ebenso unterstützt wie die Roland-Soundkarte. Das Spiel hält sich eng an den Roman. Wer das Buch gelesen hat, ist zwar leicht im Vorteil, man kann allerdings alle Rätsel auch "ohne" lösen. Wer völlig steckenbleibt, zieht die "Help"-Funktion zu Rate.

So viel Komfort hat seinen Preis. Wer nicht warten will, sollte die ungepackte Version spielen. Dazu braucht man allerdings 5 MByte auf der Festplatte sowie 640 KByte RAM. Ein 286er AT mit Maus und VGA-Grafikkarte wird empfohlen, will man "Wonderland" genießen. Auf einem XT ist "Wonderland" nur als Text-Version vernünftig spielbar. *al*

... als ob es wie einen Rennwagen unter den Textadventures gibt, denn ist das "Wonderland". Technisch ist das Programm derart hochgezuehelt, daß es eine wahre Freude ist. Der Spielkomfort ist auf einem schnellen AT ungeschlagen, auf einem XT allerdings kaum vorhanden. "Magnetic Scrolls" hat es wieder mal geschafft, das Textadventure-Genre zu revolutionieren. Auch die Geschichte ist fantastisch. Ich hatte befürchtet, daß das recht phantasievolle Buch sich in ein würes Adventure niederschlagen würde. Erfreulicher



weise ist "Wonderland" weder unlogisch noch unfair, auch wenn's manche Puzzles in sich haben. Je länger man "Wonderland" spielt, um so mehr beginnt man sich in die wunderbare Logik des Buchs hineinzu-denken. Allerdings ist das Englisch happig, fast schon literarisch. Ein Wörterbuch sollte man unbedingt neben den Computer legen, wenn man das Spiel in vollen Zügen genießen will. "Wonderland" ist ein Super-Adventure für Profis und Fortgeschrittene. Alle anderen sollten erst einmal testspielen, ob's ihnen zu anspruchsvoll ist.

STRECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Magnetic Scrolls, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 88%

Grafik 87% Sound 58%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Unsere Eigenproduktion

"FUGGER"

war ein riesen Mega-Hit
- und ist ein unvergessener
Evergreen!

Doch jetzt kommt

ATARI

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Software Produktion

Die Rohstoffgewinnung ist im 22sten Jahrhundert denkbar einfach: Man steckt einfach ein paar Düsen in einen Asteroiden, lenkt ihn auf eine passende Umlaufbahn und baut dann gemütlich seine Mineralien ab. Solus ist einer dieser Minen-Asteroiden, da er edelich um den Mars kreisen. Plotzlich erreichen zwei irritierende Meldungen von Solus das Hauptquartier: Die Erste:

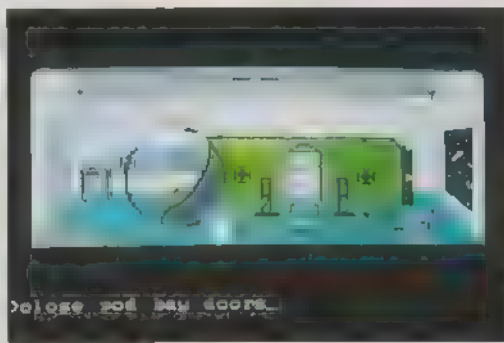
Wir sind auf unbekannte, sehr große Kreaturen gestoßen. Bitte um Anweisung." Die Zweite: nur ein paar Minuten später: Ein panischer Hilferuf. Seitdem — Funkstille. Sie steigen mit einem Shuttle auf, um auf Solus nach dem Rechten zu sehen. Das Adventure beginnt, sobald Sie den Orbit um Solus erreicht haben. Wenn Sie mit den tückischen Kontrollen des Shuttles klarkommen, stehen Sie schon bald unversehrt auf Solus. Bei näherer Betrachtung entpuppen sich die "großen Kreaturen" als Mutanten aus dem Genlabor, die Menschen für schmackhafte Appetithäppchen halten. Es sieht ganz so aus, als wären die putzigen Viecher dank eines Lecks in der Reaktorkühlerversorgung zur 30fachen Größe mutiert — reparieren ist angesagt, will man nicht als

Man muß schon mutig sein, ein Programm zu veröffentlichen, das technisch derart hinter dem Mond ist. Die Grafik ist kästig und klobig, der PC-Pläpser knirscht gar schrecklich und der spanische Spieler läßt nicht mal Maus-

steuerung zu. Trotzdem bringt Earthrise einen Morderspaß. Sie ten hat es soviel Spaß gemacht, aufgefressen aufgelöst, aber mußte zerstört zerstückelt und zerhackt zu werden. Der Programmierer Matt Guzon hat einen derart zynischen Humor

ASTEROID MIT BISS

Earthrise



HAL läßt größen. Die "Pod Bay Doors" haben nicht nur Commander Bowman in "2001 Odyssee im Weltraum" Schwierigkeiten gemacht (MS-DOS/EGA)

"Mensch auf Toast"-Häppchen im Schlund eines Chinillas landen.

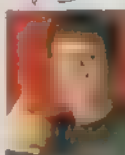
Die Spielfigur wird, wie bei frühen Sierra-Adventures, mit der Tastatur durch Räume gesteuert. Hat man den Rand eines Raums erreicht, wird das nächste Bild geladen. Sechs

Seit dem Infocom-Klassiker Starcross bin ich nicht mehr mit so einem Feuerfächer durch eine handfeste SF-Story gestapft. Am Anfang wurde ich noch durch die Grafik verschreckt, aber dann schlug der rabenschwarze und manchmal sehr brutale Humor gnadenlos zu. Man merkt zwar sehr deutlich, daß der Programmierer von Earthrise sich an der Space-Quest-Serie

Disketten lang versucht man, die Mutanten mit Köpfchen aufs Kreuz zu legen — Gewalt hilft hier nichts, klassisches Knobeln um so mehr. Will man beispielsweise dem forschen Astronauten-Spille den Helm aufsetzen, so langt man müher in die Tasten und hofft darauf, daß der Parser das Getippte auch versteht — allzu anspruchsvoll sollte man nicht formulieren. "Earthrise — The Solus Incident" erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs. Man braucht 640 KByte RAM sowie zwei Laufwerke oder eine Hard-Disk, um ins All zu kommen. Es wird EGA- und CGA-Grafik unterstützt, unter VGA wird lediglich die EGA-Farbpalette genutzt.

Musik gibt's außer etwas nervierendem PC-Geläute keine, auch die Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, dafür läßt sich Earthrise problemlos auf Hard-Disk installieren. **ai**

Super!



Daß man immer neue Wege ausprobieren will, seine Spielfigur um die Ecke zu bringen. Das Adventure selbst ist ein appetitlicher Happen klassischer Knobelerei mit einer geradlinigen Geschichte und wenigen Überraschungen.

Auch wenn man sich sehr stark an "Space Quest" orientiert hat, wurde nicht stupid gekaut, sondern adaptiert — sehr liebevoll zitiert. Wer wie ich Science-Fiction mit einem Schuß Humor mag, muß Earthrise gespielt haben (auch wenn's ziemlich teuer ist).



von Sierra orientiert. Man merkt, wie dessen typische Finesse zu erreichen. Aber was soll's, der Humor und der recht verständige Parser wiegen das mangelnde Grafik und die lasche Benutzerführung wieder auf. Auch die vielen Puzzles sind mit einiger Übung zu knacken. Allerdings so, daß sich nur Spieler an Earthrise abgeben, die über gute Englischkenntnisse verfügen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Interstel, Zirkus-Press, 110 Mark

MS-DOS 69%

Grafik: 38% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

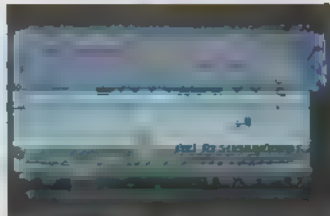
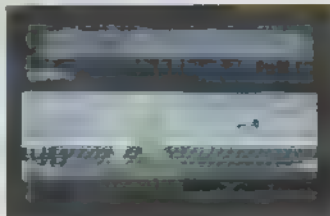
nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Start! nie auf fremde Monster: Einmal gezinkert, schon ist man Frischfutter für das putzige Kerfchen (MS-DOS/EGA)

GREMLINS 2

THE NEW BATCH



SPIONE WIE WIR

Operation Stealth

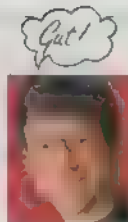
Santa Paragua ist ein netter kleiner Staat in Südamerika, dessen Regierung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Testflugzeug der amerikanischen Luftwaffe entführt wird, deuten alle Spuren darauf hin, daß der kostbare "Stealth"-Flieger nach Santa Paragua entführt wurde.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wird mit ähnlich heiklen Jobs beauftragt. Hinter der Maskerade eines harmlosen Touristen soll Glames nach

Santa Paragua fliegen und dort herausfinden, was aus dem Stealth-Jet geworden ist. Die Probleme fangen für unseren wagemutigen Agenten aber schon am Flughafen an. Kaum zeigt er seinen amerikanischen Paß dem schraubartigen Offizier am Flugsteig, wird er in den nächsten Kerker geschleppt. In Santa Paragua lebt man alle "Americanos".

"Operation Stealth" ist das neue Adventure von Delphine Software, die im letzten Jahr mit "Future Wars" ihren Abenteuer-Enstand gaben. Die Bedienung ist im Prinzip

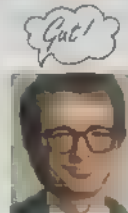
Nicht schlecht, was Delphine da angezaubert hat. Im Gegensatz zum etwas verwirrenden und unlogischen Future Wars muß man diesmal nicht den Boden nach einzelnen Pixeln absuchen — die Programmierer haben im Punkt-Spielkomfort dazugelernen. Die schlechte Atmosphäre ist atmosphärisch und



Die Game-Adventure-Freunde sollten sich "Operation Stealth" ansehen

Ihr Freunde des "Bananenrepublik-Krimi"-Genres: ein großer Spaß. Die Musik ist für ein Adventure wirklich erstklassig und auch die Grafik wurde nochmal ordentlich verbessert. Das einzig wirklich Schlimme ist die allende Amigasprache. Adventure-Freunde sollten sich "Operation Stealth" ansehen.

Seit Future Wars haben die Programmierer dazugelernen, die Story von Operation Stealth hat mehr Pep dazu, kommen ordentliche Grafik und für Adventure-Verhältnisse sehr guter Sound. Operation Stealth erreicht nicht den Spielwitz und das hohe Puzzle-Niveau von Klassikern wie "Zak McKracken", aber



die Delphine-Leute sind auf dem richtigen Weg. Ihr neuer Titel ist ein elegantes Agenten-Abenteuer mit Witz und Spielkomfort. Die Amiga- und ST-Versionen sind spielerisch und grafisch übrigens identisch, lediglich bei der Musik muß ihr auf dem Atari einige Abstriche machen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Delphine, Zirkel-Preis: 90 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 73%

Grafik: 71% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 73%

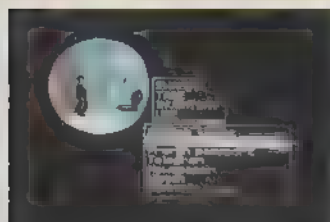
Grafik: 71% Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

gleich geblieben. Ähnlich wie bei den Lucasfilm-Adventures muß ihr kein Wort eintippen, alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben. Einige Details wurden gegenüber Future

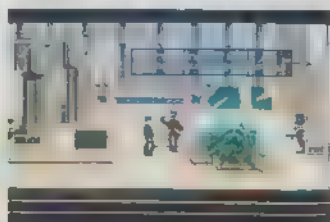
Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen. So muß man jetzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen, oder zu untersuchen. Euer Agenten-Sprite stapft gegebene



Mit dem amerikanischen Paß macht ihr Euch in Santa Paragua unbeliebt.



doch wozu hat man einen praktischen Ausweis o-mal in seinem Köfferchen?



Mit dem frisch gefätschten Paß kommt der routineierte Spion problemlos weiter.



nenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodelndes, sich nicht allzu ernst nehmendes Suppenchen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist. Schöne Frauen sind in der Regel hinter Euerem Leben her, Wesen schallter meistens verrückt und breitschultrige Junge mit Maschinenpistolen — eine schlechte Gesellschaft. Zum Test stand uns eine englische Version zur Verfügung. In Kürze soll das Spiel komplett in Deutsch erscheinen. *hl*

◀ John Glames im Einsatz. Sein Abenteuer erscheint in Kürze auch komplett in Deutsch (Amiga).



Den King im Sinn, den Tiger im Genick. (MS-DOS/VGA)

DANN DOCH LIEBER LARRY

Search for the King

Les Manley ist ein Tolapatsch, ein Verlierer, immer beachtet, immer erfolglos. Les arbeitet bei der dritten klassischen Fernsehstation. Was als Videotechniker und Mädchen für alles ein oder Job ohne Abwechslung. Als der Chef von W.L.A.s Werbegag dem jungen 1 Million Dollar verspricht, den den King des Entertainment findet, wittert Les seine Chance. Er verschwindet in der Mittagspause, um den King zu finden. Das Grafik

adventure Les Manley in Search for the King wurde von Steve Cartwright, "Hacker Aliens") programmiert. Ähnlich den Sierra-Programmen steuert man Les mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Kommt man zum Bildrand, wird nachgeladen. Um eine Aktion auszulösen, tippt man englische Befehle. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Grafikkarten. Im Les zum King zu bringen braucht man 640 KByte RAM. at

Das ist schon drösel. Der gute Les ist recht deutlich bei Lesure Software abgekupfert. Auch das Adventure-System sieht aus, als käme es aus der Sierra-Schmiede, sogar der Parser weist ähnliche Schwächen auf. Sieht man über den offensichtlichen Klatsch hinweg, kommt man mit fortgeschrittenem

Gehst so



Spielen auf seine Kosten. Steve Cartwright, der sich noch nie an ein Grafik-Adventure gewagt hat, gibt tieferen, noch spärlicheren Ernst und Zynismus. Die Charaktere sind schön klar, die Steuerung einfach und zweckmäßig. Einzige Story und die Konversationen. Sequenzen hatten etwas weniger nach ausstrahlung. Sie wollten das mit den Witzten

so recht weit hergegangt. Ein Schuß mehr Eigenständigkeit hätte Les gut getan.



Hinter dieser Tür lauern die Monster mit der Zinskeule (Amiga)

ERBSCHLEICHER

Fatal Heritage

Auch Erben will gelernt sein. Wenn Euch der reiche Onkel eine Farm samt Gutschatz vermachte, dann ist das eigentlich ein Grund zur Freude. Doch auch Reichtum macht nicht unbedingt glücklich. Probleme gibt es jedenfalls genug. Beim Notar wird das kostbare Testament verschluckt. Ein Gangster kauft hinter Euch her und das nötige Kleingeld für eine Reise zum dem geerbten Land. Sie muß auch erst beschafft werden. Genug Stoff für ein zünftiges Abenteuer. Also nicht lange gezögert, sondern ran an die Maus und los

geklickt. Alle Aktionen in 'Fatal Heritage' steuert ihr mit den Icons. Im Laufe des Spiels trifft ihr auf eine Menge anderer Personen, in denen ihr eine deutsche Multiple-Choice-Konversation machen muß, wenn ihr Euer Ziel erreichen wollt. Allerdings solltet ihr Euch nirgendwo zu lange aufhalten. Die Karten des Kartells sind Euch unerlässlich auf den Reisen. Wenn das Geld knapp wird, habt ihr die Möglichkeit, durch kleine Würfeln und Kartenspielen die Geldbörse wieder aufzufüllen. vw

Fatal Heritage ist eine unendliche Sache, was man wahrlich nicht von einem deutschen Abenteuer sagen kann. Die Rätsel sind schön klar, die Steuerung einfach und zweckmäßig. Einzige Story und die Konversationen. Sequenzen hatten etwas weniger nach ausstrahlung. Sie wollten das mit den Witzten

Gut!



noch nicht kappen. Die Dialoge können gewinnbringend sein, sind aber recht lang. Fatal Heritage ist das Richtige für Leute, die sich mit einem Science-Fiction- und Fantasy-Welt herumtollen. Bei Fatal Heritage beginnt das Abenteuer schon vor der eigenen Haustür.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade. Zukaufspreis: 100 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 75% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Delta Konzept. Zukaufspreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 60% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

MISTKÄFER

Ra

Die ägyptischen Götter waren noch nie für ihre Misdatigkeit bekannt. Als armer Sterblicher mußte man schon immer höflich aufpassen, wenn man nicht in Ungnade fallen wollte. Einmal nur haben Sie vergessen dem Sonnengott "Ra" zu huldigen — und schwupps schon hat er Sie in einen Skarabäus verwandelt. In nördlichen Breiten sind diese Krabbentierchen auch als Mistkäfer bekannt. Keine angenehme Lage. Da Ra aber kein Unmensch ist, gibt er Ihnen noch eine kleine Chance. Der Sonnengott verfrachtet Sie also in seine Lieblings-Pyramide und stellt Ihnen eine wahrhaft titanische Aufgabe. Wenn Sie alle 100 Puzzelsteine gefunden haben, kann werden Sie als Mistkäfer wiedergeboren.

Die Aufgabe ist eigentlich einfach. Als Käfer können Sie das Spielfeld mit Krabbensteinen verschieben und die Cursor steuern Sie die Symbole an und paare dann sind alle Steine erhalten. Sie ein



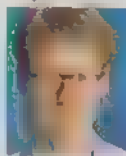
Der nächste Schritt des Käfers kann schon sein letzter sein. (Amiga)

Paßwort und dürfen sich an der nächsten Aufgabe versuchen. Da der Sonnengott aber ziemlich genossen ist, hat er zwei Bedingungen gestellt. Man kann nur Steine mit demselben Symbol auflösen, außerdem müssen Sie auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen. Zum Glück kann unser Mistkäfer Steine auf denen er steht verschieben. Zusätzlich sind weitere Gemeinheiten eingebaut. Es gibt unbewegliche Steine, die zwar genauso aussehen wie normale, aber leider wie festgewachsen an ihrem Platz verharren. Daneben sorgen Teleporter, die Sie wild über die Spielfläche beamten, Eisflächen und brüchige

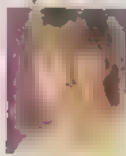
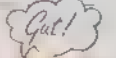
Bodenplatten für weitere Konfusion.

Neben diesem reinen Denkspiel-Modus ohne Zeitlimit hält "Ra" für ungeduldige Naturen 35 weitere Level in einem Arcade-Modus bereit. Hier sorgen happige Zeitvorgaben und tiefe Abgründe für zusätzlichen

Ganz schön hart, so ein Käfer eben. Die Puzzles, die ich in "Ra" lösen mußte, sind nicht von schlechten Eltern. Man ist oft versucht, den Joystick frustriert in die Ecke zu feuern. Zum Glück hat man dann doch in den meisten Fällen einen Geistesblitz. Bleibt die Inspiration aus, dann heißt es Versuchen und wieder Versuchen. Ein fester Schritt und die ganze Mühe war umsonst. Für ein Puzzle-



spiel hat es meines Erachtens etwas viele Unwägbarkeiten. Trifft man auf einen unverschobbaren Stein, dann kommt man oft mit logischen Überlegungen nicht weiter, sondern nur durch längeres Ausprobieren. Hat man sich mit diesen verborgenen Tücken angefreundet, dann garantiert "Ra" allerdings lang anhaltenden Knobelspaß und Dauersitzungen vor dem Computer.



Außerdem will man nicht in den Kopf werfen, man nicht von vorherigen erkennen kann, ob ein Stein bewegbar ist oder nicht. Warum muß ich das jedesmal durch Ausprobieren herausfinden? Auf Dauer etwas nervig, besonders bei dicht bevölkerten Levels. Wer sich an diesen beiden Kritikpunkten nicht stört, der bekommt für sein Geld viel Spiel geboten. 175 Levels, Editor, Paßwörter, Extras und ein stimmungsvolles Ambiente.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Rainbow Arts, Zirka Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

72%

Grafik 68%

Sound 56%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung



Im Arcade-Modus zählt Schnelligkeit und eine ruhige Hand. (Amiga)

41-712>!

...oder wissen Sie
was Besseres??!

neueste Software
auf Herz und
Nieren geprüft

mit Tipp-Trick zu
den schwierigsten
Spiele

Im Abo nur
5,80 DM
anstatt 6,50
DM

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

den Preisvorteil
bequeme Zahlungsweise
das Bestandsangebot
und mit Lichtgeschwindigkeit
beliebig (dieser Extra-Service
kann nix!)

...oder wissen Sie
was
Besseres??!



SW
SOFTWARE

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

PLAY

JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!



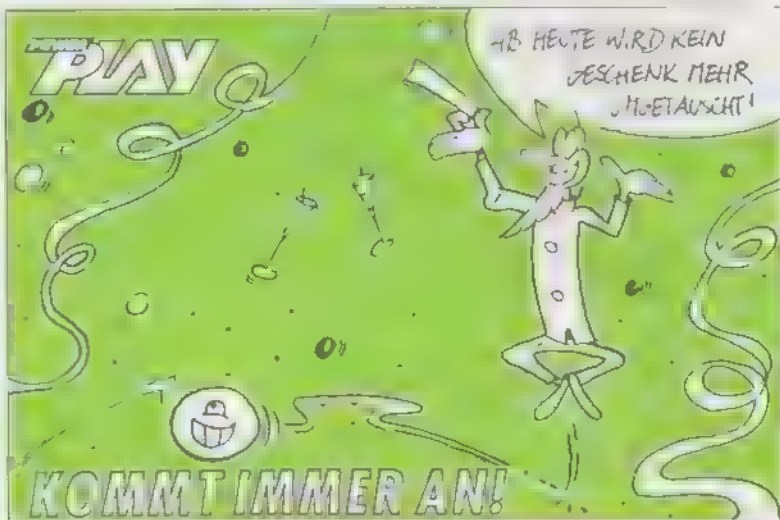
Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der die Glückliche bekommt **POWER PLAY** noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.



PLAY

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

- | | |
|----------|-------------|
| 1. _____ | Seite _____ |
| 2. _____ | Seite _____ |
| 3. _____ | Seite _____ |

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen

- | | |
|----------|-------------|
| 4. _____ | Seite _____ |
|----------|-------------|

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips:

Eure Nachricht an die Redaktion

PLAY

Je, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 60,- M. abonnieren. Ich bestätige, dass ich die Ausgabe abonnieren, ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, ich kann jederzeit zum Ende des Bezähljahres kündigen.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorgabe)

Alter

Datum 1. Unterschrift

Ich bestätige ☐ persönlich ☐ telefonisch ☐ mündlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum 2. Unterschrift

01. 02. 10

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG

Hans Pinzel-Str. 2

8013 Haar

Die 60 M.
Beitrag
hier aufkleben!

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



GESCHENK-ABO

Je, ich möchte Spiel mit POWER PLAY geschenkt für diesen Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahlen ich 24,90 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus.

Das Abonnement ist ☐ sofort und 12 Ausgaben ☐ verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, ich kann jederzeit zum Ende des Bezähljahres kündigen.

Meine Adresse als Besteller:

und das ist der/die Glückliche:

Name, Vorname

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorgabe)

Telefon (Vorgabe)

Ich bestätige das Geschenkabonnement

nach Erhalt der Rechnung

bezahlt durch Kontokorrent

Kontonummer

BLZ

Telefonat

Datum 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum 2. Unterschrift

01. 02. 10

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG

Hans Pinzel-Str. 2

8013 Haar

Die 60 M.
Beitrag
hier aufkleben!

PLAY LESER - HITPARADE

Gewinn mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen finden Sie im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Abwender

Name, Vorname

Alter

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG

Hans Pinzel-Str. 2

8013 Haar

Die 60 M.
Beitrag
hier aufkleben!



Fast geschenkt:

**Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkman.**

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen

richtig beantworten...

BOMICO

TOP TEN

1. Sim City
2. Klax
3. Emlyn Hughes Soccer
4. F 29
5. Rings of Medusa
6. Lost Patrol
7. Logo
8. Tie Break
9. Midnight Resistance
10. Rainbow Islands

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG

Redaktion POWER PLAY

Kennwort: Bomico

Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Oktober 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

HIGHScores

Wie gut seid
Ihr in Eurem
Lieblingsspiel?
Hier findet
Ihr die
Bestleistungen
anderer
POWER-PLAY-
Leser.

Diese Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen in Ihren High Score Schiachen auf Computer-Video- und Automaten-Spielen reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonus drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbüßgröße mit einzusenden.

Die Bilder der Einsendungen kommen in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKES oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure Spieler-Ehre und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten

wir feststellen, daß zunehmend Schummel-Scores bei uns eintreffen, dann müssen wir unter Umständen neues System einführen. Deshalb bitte Fair Play. Schwingt Euch so an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. mh

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Ganz auf Hard'n Heavy
eingestellt ist
David Ehrenbrink



Verklart nochmal!
Der Highscore stammt
von Stefan Stürzer

Alien Crush

PC Engine 173.213.500 von Petra Rahmow, Berlin

Atomix

Amiga 231.050 von Marcel Ritter, Essen

Atomix

Amiga 235.815 von Peter Hirteshelm, Essen

Battle of Britain

Amiga 15.875 (Me 109) von Alex Seemüller, CH-Effretikon

Block Out

Amiga 82.245 von Uwe Frese, Bremen

California Games

Lynx 44.132 (Football) von Antje Stübbling, Berlin

California Games

Lynx 6.300 (Surfer) von Marco Weber, Calberlah

DJ Boy

Mega-Drive 881.200 von Jürgen Löffler, Schwenningen

Golden Axe

Mega-Drive 221.7 (Arcade) von Andreas Simmer, Dinstaken

Hard Drivin'

ST 128.729 von Ren Dreibus, Bibergermünd-Kassel

Hard'n Heavy

C 64 40.460 von David Ehrenbrink, Emsdetten

Hawkeye

C 64 179.500 von Andr. Hölz, Klein Offenseth

Klax

Amiga 1.062.455 von Christina Busch, Lehrte

Klax

ST 1.968.385 von Peter Treb, A-Wien

Klax

Amiga 2.487.395 von Stefan Stürzer, München

Lightforce

C 64 2.185.850 von Oliver Wieban, Wermelskirchen

Nebulus

ST 57.312 von Patrick Ruch, Nürnberg

Rainbow Island

C 64 2.020.080 von Frank Hügl, Bahling a.K.

Rainbow Island

ST 1.242.730 von Ralf Husi, CH-Närdorf

RVF

ST Teibury in 0:53:50 von Robert Konieczny, Hannover

Space Harrier II

Mega-Drive 10.257.000 von Thomas Jahn, Bedenkopf

Stormlord

Amiga 385.000 von Sönke Raufsen, Fienburg

Super Mario Land

Game Boy 999.999 von Raimund Gruber, A-Salzburg

Super Mario Land

Game Boy 284.170 von Bernd Druffel, Hörvelingen

SonSon 2

PC Engine 264.200 von Thomas Denk, A-Mühlheim

Tetris

C 64 9.806 von Thorsten Mes, Wuppertal

Tetris

Game Boy 178.957 von Sacha Kym, CH-Pratteln

Truxton (Tatsujin)

Mega-Drive 1.659.700 von Michael Abraham, Bodenkirchen

Turrican

Amiga 1.158.850 von Gerd Bordon und Christian Ohreberg, Rastatt

Toobin

Amiga 205.391 von Marcus Bär, Eivilie-Erbach

Uridium

C 64 519.320 von Wolfgang Heda, DDR-Ascherleben

Wonderboy

C 64 318.100 von Sven Ehert, Bohme

Xenon 2

ST 341.365 von Stefan Hartmann, Friesheim

X-Out

Amiga 426.560 von Micky Hill, Berlin

X-Out

Amiga 422.900 von Thomas Beck, Königswinter

ECS GMBH

MÜNCHEN - HAMBURG

GAMEBOY

Double Dragon
Teenage Mutant Ninja T.
Puzznic
Match Mania
Bomber Boy
Sokoban
Pipe Dream
Pitman
Pinball
Nemesis
Castlevania
Batman
Ghostbusters
Ishido
Bural Fighter
Boulder Dash
Monster Truck
Tetris
Tennis
Super Marlo Land
Gremlins II
F 1 - Dream

Gameboy Fan
Gameboy Player

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

| | |
|------------|-------|
| Puzzleboy | 39,00 |
| Loderunner | 39,00 |
| Filpull | 39,00 |

SEGA MEGA

Thunderforce III
Batman
Cyberball
X.D.R.
E-Swat
Ghostbusters
Phelios
Super Monaco GP
Rastan Saga II
Shiten-Myooh
Moonwalker
Klaxx
Atomic Robokid
Insector X
Columns
Hellfire
Populous
Budokan
Phantasy Star II
Atomic Robokid
Golden Axe
Ghouls'n Ghosts

Arcade Power Stick
Sega Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

| | |
|-------------|-------|
| Herzog Zwei | 59,00 |
| Tatsujin | 59,00 |
| E-Swat | 79,00 |

PC ENGINE

Klaxx
Ghouls'n Ghosts
Puzznic
Devil Crash
Super Star Soldier
Blue Blink
Image Fight
Lode Runner
Xevious
Ninja Spirit
Rastan Saga II
Dondokodon
Last Armageddon
F 1 Circus
Darius Plus
Afterburner
Batman

PC Engine Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

| | |
|---------|-------|
| Beball | 59,00 |
| Barunba | 59,00 |

NEO GEO

SONDERANGEBOTE

| | |
|--------------|--------|
| Nam 1975 | 399,00 |
| Joystick SNK | 99,00 |

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden
Rosenheimer Str. 92a
8000 München 80

Tel.: 089-4489389

Fax: 089-7231025

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden
Kieler Str. 425
2000 Hamburg 54

Tel.: 040-543010

Fax: 040-5404933

Händleranfragen erwünscht



Hallo Clubfreunde!

Wegen der vielen Zuschriften auf unsere Clubseite mußten wir die Clubs der ersten Stunde von unserer Clubliste nehmen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischen durch werden wir immer einmal wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Darjenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computer und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

TELE CLUB DEUTSCHLAND

Die Mitglieder des TCD haben sich auf die mittlerweile schon exotischen Telespielkonsolen der Vergangenheit (Atari VCS 2600, CBS Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hamimex HMG 2650) und Module für alte Systeme (Atari XL/XE, Texas Instruments TI 99/4A) spezialisiert. Ihre Sammel Leidenschaft für die "Untoten der Telespielzone", wie sie es selbst nennen, ist allen zehn Mitgliedern gemeinsam. Von ihren Basislagern aus — die Städtchen Achim (Niedersachsen) und Vlotho (Nordrhein Westfalen) — starten sie alle drei Monate gemeinsame Clubmeisterschaften. Die Spiele, mit denen die letzten drei Meisterschaften ausgetragen wurden, sind Balblazer (Atari XE), Midnight Magic (Atari VCS 2600) und De-cathlon (Atari VCS 2600).

Das Sprachrohr der Videospielveteranen ist ihr Fanzine, in dem sie Module vorstellen, Highscores abdrucken, und über die Systeme plaudern. up

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN

B.I.T.S. Computer Club Berlin
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga C 64
Anschrift: B. T.S. Computer Club Berlin
Jagodastr. 7
1000 Berlin 21
Postfach 210265

Kindercomputerclub - KCC
Computertyp: C 64
Anschrift: Kevin Ringels
Mühlebühlweg
4656 M Gladbach
Kennwort: KinderComputerClub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Thomas Knapel
Hauptstr. 100
5200 Giebigurg

Commodore-Computer-Club Anhalt
Computertyp: C 64
Anschrift: Commodore Computer Club
Anhalt
Harm Lubchow
VEM Elektronikdienstleistung GmbH
PSF 211
DDR-4500 Dessau

Videospielclub Cobra
Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive
Gamske, Sega 8-Bit, PC Engine, Konami
Anschrift: Video Spiel Club Cobra
Hessstr.
CH-4622 Basel

12Bar-Club Uwe Schwesig
Computertyp: PC C 64
Anschrift: uwe Schwesig
Dornstr. 4
D-2406 Siedelsdorf
0451493306

Mega Drive Fan Club NRW
Computersystem: Mega Drive
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW
Theodor-Str.
46100 Bielefeld
176 94566

Lords of Imagination
Computertypen: Amiga, Atari
Anschrift: Lords of Imagination
P.O. Box 100
27000 Verden

THE PREDATORS GROUP Inc.
Computersystem: C 64
Anschrift: The Predators Group Inc.
Postfach 100
D-5200 Giebigurg

SEGA MAGAZINE
Computertyp: C 64, A1000, A2000 und
Videoerleichterungen
Anschrift: Club 64
Inb. St. Schell
Badgasse 22
7700 Wiesbaden

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga, Atari ST, CPC, C 64
Anschrift: Phoenix Computer Club
Bismarckstr.
7186 Billingsbach

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 64
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Stepphuhn
Neuhäuserstr. 6
7400 Pforzheim

STC-Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: STC-Club
Königsplatz 1
40001 Düsseldorf 81

Softfun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Anschrift: Softfun
Postfach 100
40001 Düsseldorf 81

Atari STC Club Germany
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Atari STC Club Germany
Postfach 100
40001 Düsseldorf 81

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Advanced Atari Club
Edzumer Weg 16a
31000 Lüneburg

Blackboys
Computertyp: C 64, MS-DOS
Anschrift: Blackboys
PLK 02420
74500 Künigsberg

T.E.S.
Computertyp: C 64
Anschrift: T.E.S.
Königsplatz 1
40001 Düsseldorf 81

T.S.M. Club
Computertyp: Atari ST, C 64
Anschrift: T.S.M. Club
Postfach 100
40001 Düsseldorf 81

Amiga Club
Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Anschrift: Amiga Club
Bismarckstr. 26
5190 Stolberg

Pec-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Anschrift: Pec-Club
Dixstr. 19
5465 Neustadt-Wied

NEUZUGÄNGE

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin, mögliche Hotline
bittbare Hardware, Workshops und Schulungen, Anfahrtsberatung, Tips und Tricks
VIP-Casuals mit vielen Vorteilen. Die Auswertung mit Handel und Strene. Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120 Schilling im Jahr
(bis 27 Jahre), Ansonsten 360 Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kärntnerstr. 27
A-1070 Wien

Amiga Club
Computertyp: Sega Mega Drive
PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Club
treffen
Mitgliedsbeitrag: keiner, Mitgliedschaft nur
für 1 Jahr möglich
Anschrift: Mega-Club
Martin B. Jönde
Grafstr. 1
CH-9204 Andwil



Keine Kommunikation

Ich möchte mich zu dem Leserbrief von Achim Leidig aus Freudenberg äußern. Ich halte es für unglücklich, eine Fantasy-Ecke in der **POWER PLAY** zu bilden, denn diese Zeitschrift sollte, wenn möglich, auf Computer beschränkt bleiben. Im übrigen möchte ich scharf kritisieren, daß Rollenspiele häufig als Brettspiele bezeichnet werden. In keinem echten Rollenspiel wird ein Spielbrett benutzt. So etwas findet man bei "Halsma" oder "Mensch, ärgere Dich nicht". Ich möchte herausstellen, daß Computerrollenspiele ihren Namen zu Unrecht tragen. Was da auf dem Bildschirm flimmert, macht zwar Spaß zu spielen, ist jedoch kein Rollenspiel. Ein wichtiger Bestandteil fehlt nämlich: die Kommunikation zwischen den Spielern. Diese ist

auf dem Computer natürlich nicht möglich, da nur ein Spieler vor dem Computer sitzt und sich dabei mit niemandem unterhält oder Gespräche führt. Man ist in seinen Handlungen eingeschränkt und muß das tun, was der Computer vorschreibt. Meist ist es dann so, daß diese sog. "Computerrollenspiele" Metzelergebnisse sind, wo Hunderte von Monstern dahingerafft werden, und dazu noch ein paar Rätsel gelöst werden müssen. So etwas hat dann nur noch entfernt mit dem ursprünglichen Rollenspiel zu tun. Zu erwähnen wäre noch, daß im Bereich der Fantasy schon einige Fachzeitschriften existieren, in denen dieses Genre ausreichend behandelt wird, wie z.B. die "Zauberzeit" oder die englische "Dragon". Also laßt es lieber eine Fantasy-Ecke in der **POWER PLAY** aufzunehmen und bleibt beim Altbewährten.

Lars Kewer, Nordenham

Fantasy-Fan

Ich möchte hier auf den Leserbrief von Achim Leidig (Ausgabe 7/90) reagieren. Im großen und ganzen bin ich seiner Meinung, allerdings geht er mir noch nicht weit genug. Ich finde, daß man einer Fantasy-Ecke ruhig zwei bis drei Seiten widmen könnte, da sich auf diesem Gebiet ja relativ viel tut. Außerdem wären einige Hintergrundberichte (wie funktionieren et-

gentlich AD&D-Brettspiele...) auch wünschenswert. Eine Liste aller bisher erschienenen Rollenspiele mit Wertung und einem Bildschirmfoto wäre auch nicht schlecht, da der Rollenspiel-freak ja keine Lust hat, alle **POWER PLAYS** nach einem Rollenspieltest durchzusuchen. Hinzu kommt, daß er die Spiele ja auch miteinander vergleichen muß, um das Spiel zu finden, das ihm am besten gefällt. Wenn ich ehrlich bin, muß ich nämlich zugeben, daß ich völlig den Überblick verloren habe und beim besten Willen nicht wüßte, welches Rollenspiel ich mir als nächstes kaufen soll.

Oliver Bauens, B-Raeren-Lichtenbusch

Unser Rollenspiel-Schwerpunkt in Ausgabe 9 dürfte da gerade richtig kommen. **hi**

Englisch-Schreck

Vor kurzem kaufte ich die Amiga-Umsetzung von "Their finest hour". Doch kaum habe ich die Packung geöffnet, erwartete mich schon der erste Schreck: Das ganze Handbuch ist englisch. Es hat eine deutsche Anleitung. Die umfaßt genau zwölf Seiten. Umgeworfen hat mich dann, daß auf der Rückseite ein Inhaltsverzeichnis des Buches ist und darunter steht, was man lesen soll und was nicht. Leider hilft mir da auch das bißchen Englisch,

was ich in der Schule lerne, nicht. Darum meine Frage: Gibt es ein deutsches Handbuch oder ist eines in Vorbereitung?

Christian Bieh, Lützen

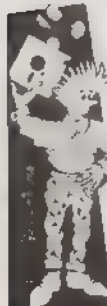
Leider ist eine komplette Übersetzung des englischen Handbuchs für "Their finest hour" nach Auskunft des deutschen Distributors nicht geplant. So wird es in Deutschland weiterhin nur die Version mit der deutschen Kurzanleitung geben. **mh**

Weltenkluft

Beim Durchlesen der **POWER PLAY** 7/90 stieß ich auf den Test des Rollenspiels "Legend of Faerghall". Der Text las sich interessant und auch ein Blick auf die Bildschirmfotos ließ Freude aufkommen. Feine Amiga-Grafik. Doch dann kam die Ernüchterung. Grafik-Wertung 66! Die Frage: wie das?

Doch der große Schock kam erst, als ich umblätterte und den Test von "Dragonflight" erblickte. Michael hat vollkommen Recht, wenn er in seinem Meinungskasten bemerkt, daß die Grafik laienhaft aussieht. Ich bin sicher kein großes grafisches Talent, aber eine Grafik, wie sie auf den Bildschirmfotos zu sehen ist (besonders das untere Bild ist bemerkenswert häßlich!), traue ich sogar mir zu, innerhalb von nicht allzu langer Zeit mit DPaint zu zeichnen. Wie kann so ein Spiel eine Wer-

Telefonische
Bestellung
(0241)
53 31 31



IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

C 64 Disk

| | |
|------------------------|-------|
| E. Star/S. Belle | 44,95 |
| JULIUS CÄSAR dt. | 29,95 |
| KICK OFF 2 dt. | 39,95 |
| Risiko | 44,95 |
| Sextett 3 6 Spiele dt. | 29,95 |
| SLI or die dt. | 39,95 |
| K.A. CRACKDOWN | 14,95 |
| SUPER WONDERBOY | 14,95 |

Atari ST

| | |
|--------------------------|-------|
| Conquest of Camelot | 89,95 |
| F-19 Stealth Fighter dt. | 79,95 |
| Lin Wus Challenge dt. | 54,95 |
| Rings of Medusa | 59,95 |
| Sim City dt. | 79,95 |
| Thunderstrike dt. | 69,95 |
| TURN IT dt. | 49,95 |
| Venus The Flytrap dt. | 69,95 |

dt. = deutsche Anleitung

AMIGA

| | |
|-------------------------------|-------|
| DOS Manager dt. | 69,95 |
| Colonels Dequest | 94,95 |
| Dragonflight dt. | 79,95 |
| Gotcha dt. | 49,95 |
| Heroes Quest 1 | 94,95 |
| Kick Off 2 dt. | 64,95 |
| Legend of Faerghall dt. | 74,95 |
| Neuromancer dt. | 69,95 |
| Powerplay Hits dt. | 59,95 |
| Projectyle dt. | 69,95 |
| Red Storm Rising dt. | 69,95 |
| Teenage Mutant The Plaque dt. | 79,95 |
| Thunderstrike | 59,95 |
| Treasure Trap dt. | 66,95 |
| Unreal dt. | 74,95 |
| Venus The Flytrap | 69,95 |
| Viruscope dt. | 59,95 |

dtv = deutsche Version

IBM PC

| | |
|-------------------------|-------|
| JOYSTICK + G. CARD | 79,95 |
| Competition Pro Star | 119,— |
| Airline Transport Pilot | 99,— |
| Balance of the Planet | 79,95 |
| Carmen Sandiego dt. | 79,95 |
| Flight of the Intruder | 79,95 |
| In Search of King | 79,95 |
| Jetfighter dt. | 79,95 |
| Kings Q. Triple Pack | 69,95 |
| Leg. of Faerghall dt. | 79,95 |
| Railroad Tycoon IV | 94,95 |
| Second Front | 89,95 |
| Thunderstrike | 69,95 |
| Tracon 2 | 109,— |
| Treasure Trap | 66,95 |
| TURN IT dt. | 59,95 |
| Ultima VI | 89,95 |
| War of Lance | 79,95 |

TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von
9.00 - 13.00 Uhr oder
auf Anrufbeantworter
von 13.00 - 9.00 Uhr
Versand erfolgt per
Nachnahme ab
DM 150,- Porto frei
Fordern Sie umgehend
unsere kostenlose
Gesamtpreisliste an.
Jegliche Anwender-
software auf Anfrage
lieferbar.
Rufen Sie uns an.

Software

G Severin 5100 Aachen
Goerdelerstr. 38
LADENVERKAUF
Mo.-Fr 9.00-18.30
Mi. 14.00-18.30
Sa. 10.00-14.00

tung von 63 für die Grafik bekommen, also fast gleichwertig mit Legend of Faerghail, obwohl hier augenscheinlich Welten dazwischenliegen?

Robert Schürhuber Wien

Die Antwort auf Deine Frage, warum "Dragonflight" eine Grafikwertung von 63 bekommt, ist relativ einfach zu beantworten. Es stimmt zwar, daß Teile der Grafiken von Dragonflight recht laienhaft sind, aber eben nur Teile. Was man auf den Fotos nicht sehen kann, sind die vielen Animationsstufen der Spielfiguren, die für ST-Verhältnisse recht beeindruckend sind. Ebenso sind die Dungeons gut gezeichnet und die schmucken Zwischenbilder, die zum Teil mit 512 Farben gezeichnet sind, sieht man auf den beiden Bildern leider auch nicht. Kurzum: Für Atari ST-Maßstäbe ist die Grafik von Dragonflight alles in allem zwar nicht überragend aber immerhin gut gelungen. Ähnliches gilt auch für "Legend of Faerghail". Hier sehen die Grafiken im direkten Vergleich zu Dragonflight zwar besser aus, aber angesichts der Tatsache, daß der Amiga deutlich mehr Grafikpower hat als der ST, hätte man schon ein wenig mehr erwarten können. So ist die Grafik von Legend of Faerghail auch nicht Superklasse (sonst hätten wir mindestens ein Grafikwertung um die 80 geben müssen), aber schon überdurchschnittlich. mh

Ignoranz?

Hiermit möchte ich meinen Ärger zu zwei bemerkenswert schlechten Entwicklungen in der POWER PLAY kundtun.

1. Der Bewertungskasten (Steckbrief): Zuerst steht hier das Genre des Spiels. Im Wertungsschema, das ihr bis POWER PLAY 2/90 verwendet habt, wurde die Genre-nennung immer gelungen mit einem Spruch verknüpft und im Kasten unten abgedruckt. Jetzt sind diese Sprüche weiß auf schwarz über jedem Test zu sehen. Meiner Meinung nach stehen sie da sinnlos und nichtssagend und verwirren den Leser nur. Was soll man denn auf den ersten Blick von einer Überschrift wie "Spritzig wie Sirup" halten? Ich schließe mich der Meinung von Ingo

aus Münster an. Auch ich sehe die Disketten- und Joystick-Bewertungsskalen als unverzichtbar an. Dadurch sieht man auf den ersten Blick, wie ein Spiel ist. Die trockene Ansammlung von Zahlen und nicht geplant, sowie "in Vorbereitung" der jetzigen Wertungskästen sind ein Tiefpunkt der Gestaltung der POWER PLAY. Erscheint ein Spiel für nur ein System, sind drei Viertel des Wertungskastens umsonst. Wie sehe ich da die Zeiten zurück, in denen einfach die Systeme, worauf ein Spiel getestet wurde, vor den in Klammern gesetzten Systemnamen, für die das Spiel geplant ist, standen. Warum kompliziert (neues Schema), wenn es einfach (altes Schema) in jeder Hinsicht besser ist? Ich stimme auch voll Philipp Seeger aus München zu, der schrieb, daß Benutzer anderer Systeme als ST, Amiga, C 64 und PC keine Möglichkeit haben, herauszufinden, ob ein Programm für ihr System erscheint. In Eurer Zeitschrift ist in dieser Hinsicht einfach ein Loch. Um alle Computersysteme zu erfassen, muß Euer leider völlig falsch gestalteter Bewertungskasten neu gestaltet werden. Traurig aber wahr, was ihr da an der sonst so guten POWER PLAY vermisket habt.

Wolfgang Rödiger Kiel

Gewünscht: Sonderheft

Nun was zum Thema Sonderheft. Das Sonderheft Nr 1 war super! Nur daß ihr das

Spiel Gunship nicht ins Heft genommen habt, hat mich gewundert. Die Amiga-Version hatte immerhin eine POWER-Wertung von 85 Prozent und ist somit höher bewertet als andere Spiele, die ihr aufgeführt habt. — Ich habe gelesen, daß ihr sehr viele Spielertips bekommen habt. Warum bringt ihr nicht mal ein Sonderheft mit Tips für gute Spiele heraus?

Helma Sprangler Leonberg

Gunship war uns etwas zu alt, um es in einem Sonderheft der besten Spiele 1989 zu berücksichtigen. Die Anregung eines Tips-Sonderhefts wird dankbar vermerkt. hl

Spielmoral

In meinem Brief möchte ich einen Rückblick auf die Geschichte der Computerspiele auf Heimcomputern geben. Jetzt, im Jahre 1990 achtet doch jeder nur auf die Super-Protz-Grafikspiele und beachtet kaum die Handlung. Man erinnere sich doch nur mal an so gute Spiele wie "M.U.L.E.", "Lode Runner", aber auch an Spiele wie "Spindizzy", "Elite", "Summer Games" und an die alten Infocom-Adventures. Diese Spiele hatten zwar teilweise keine Super-Grafik, aber irgendwie eine besondere Atmosphäre. Außerdem konnte man sie perfekt spielen, und auch die Gesamtwertung war immer um die 90er-Grenze herum.

Doch was sieht man heute? Billige Abklatsche wie z.B. "F.O.F.T.", Spiele, die zwar durch ihre Grafik beein-

drucken, spielerisch aber tote Fehlschläge sind. Ich habe den Eindruck, die Programmierer machen sich doch heute kaum Gedanken mehr, es sei denn, sie sind schon lange im Geschäft wie z.B. Lord British, alles Richard Garriott. Nehmen wir doch mal die Fußballspiele: Das erste Fußballspiel war "International Soccer". Es bot zwar kaum Veränderungsmöglichkeiten, doch man konnte es ungeheuer gut spielen. Wenn man sich heute auf dem Fußballspiel-Markt umsieht, sieht man solche Spiele wie "Kenny Daglish" oder "Superleague Soccer", das einem Vergleich mit "Football Manager 1" nicht standhält. Vielleicht melden sich auch andere und geben ihre Meinung zu diesem Thema ab.

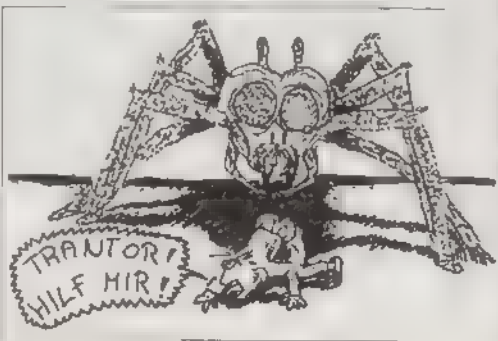
Hanning Maruhn, Düsseldorf

Genauer bitte!

Ich möchte eine Anregung betreffend Eurer PC-Spieltests bringen. Mich ärgert, daß nicht klar ersichtlich ist, welche Anforderungen an die Hardware ein getestetes Spiel stellt, z.B. ob eine Festplatte erforderlich ist, welche Grafik- und Soundkarten das Spiel unterstützt und wieviel Speicher nötig ist, um es zu spielen (Ausnahmen und evtl. Vorbild: "Railroad Tycoon"-Bericht 7/90, Kompilment an hl). Da es bei PCs ganz unterschiedliche Ausstattungen gibt, ist das doch ziemlich wichtig. Deshalb wäre mein Vorschlag, daß ihr bei den Tests ein Extra-Kästchen macht, in das ihr die oben genannten Punkte schreibt. Die Idee von Achim Leidig finde ich als Rollenspieler natürlich sehr gut, dafür könnten die meiner Meinung nach überflüssigen Themen "Neues aus der Comic-Szene" und "Musik, Bücher, Filme" aus der POWER PLAY verschwinden.

Barnd Flemisch, Augsburg

Vielen Dank für Deine Kritik. Wir werden in Zukunft zwar (noch) keinen Extrakasten für Hardware-Voraussetzungen einführen, aber im letzten Abschnitt PC-Spieltests findest Du in der Regel alle wichtigen Angaben über Grafik- und Soundkarten, Festplattenanforderung und Speicherbedarf. mh



S.O.S.-Ruf an Trantor (Gabriel Boltshauer)

Kleinigkeiten

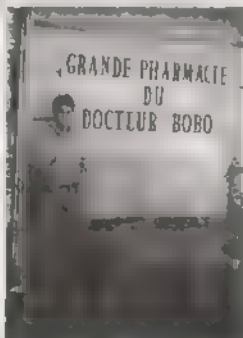
Ich bin insgesamt sehr zufrieden mit Euch, hoffe aber, daß Ihr ein paar Kleinigkeiten noch beseitigt

1 Starkiller hat leider deutlich nachgelassen. Laßt Euch bitte etwas einfallen Er darf aber nicht "in Rente bleiben (7/90), weil er einfach zur POWERPLAY gehört. Ohne ihn fehlt einfach etwas!

2. Sie gut finde ich die Idee, Bestenlisten für die verschiedenen Computertypen getrennt aufzustellen. Ihr solltet allerdings auch die Ausbaustufe der Systeme berücksichtigen. Konkret meine ich damit: Wenn jetzt z.B. der neue Amiga 3000 herauskommt, solltet ihr eine Liste aufstellen, welche Spiele darauf laufen und welche nicht. Die Liste braucht ja nur die Spiele zu enthalten, die ihr mit "Gut" oder besseren Bewertungen versehen habt. Außerdem wäre z.B. auch interessant, ob sich Spiele mit Coprozessoren vertragen (auch bei PC).

3. Didee, Bücher und Filme zu besprechen, finde ich ja noch in Ordnung, aber bei der Musik sind mir die Geschmäcker doch zu verschieden. Ich finde, ihr solltet die CD-Besprechungen weglassen, weil wahrscheinlich sehr viele Leser andere Meinungen zu einer bestimmten CD haben (bei Computerspielen ist eine Einteilung nach Qualität sinnvoller). Statt dessen könntet ihr doch jeden Monat ein Brettspiel (ohne Computer) vorstellen, das Euch besonders gut gefallen hat.

4. Zu dem Leserbrief von Achim Leidig n.Heft 7/90: Ich bin begeisterter Rollenspieler mit und ohne Computer. Ich wäre begeistert, wenn ihr eine Rollenspiel-Rubrik einführen würdet. Man könnte z.B. verschiedene Systeme vorstellen, wichtige Unterschiede beschreiben, fertige Abenteuer testen, Kontakte vermitteln usw.

Richard Harrington, *Myer* 2011

Hier gibt es die beste Medizin für
Jan-Christof Klein

POWER-Tips kürzen

Die POWER-Tips sind zu lang. Wert doch die viel zu langen und sich teilweise über mehrere Ausgaben erstreckenden Komplettlösungen aus den POWER-Tips raus (z.B. "Chaos strikes back"). Auch der Player's Guide, der ebenfalls auf mehrere Ausgaben verteilt ist, hat darin nichts zu suchen. Was das noch mit Tips zu tun hat?

Bringt doch mehr kürzere Hilfestellungen.

Stefan Schmechel, Gießen

Wie stehen denn die anderen
Leser zu Stefans Auffassung?
40

Begehrter Geoff

Nach langen Jahren mit C64 und C 128 bin ich vor einem halben Jahr auf einen MS-DOS-AT umgestiegen. Eines der von mir meist bewunderten Spiele auf dem C64 war "The Sentinel", der geniale Wurf von Geoff Crammond. In Ihren Bestenlisten für Computerspiele wie auch speziell für MS-DOS nahm Sentinel immer einen der ersten Plätze ein.

Um es weniger verstehe ich die augenblickliche Marktlage — ich kann den PC-Sentinel von keinem mir bekannten Händler bekommen. Was ist los mit dem Markt? Ich bitte daher um Ihren Rat, woher ich das Spiel für den PC beziehen kann. Wissen Sie eine deutsche Bezugsquelle? Und zu Geoff Crammond: Existiert irgendwo ein Artikel über diesen Programmierer und seine Arbeiten? Ich lese viele Zeitschriften, habe aber bisher noch nichts gefunden.

Wolfram Schweich, E-Puerto della Cruz

Wenn der Händler nicht weiterhelfen kann, sollten Sie sich wegen The Sentinel für MS-DOS an den Deutschland-Distributor des Programms wenden (Rushware, Bruchweg 128 — 132, 4044 Kaarst 2). Daß es über Geoff Crammond, der

naben The Sentinel z.B. auch "Stunt Car Racer" schrieb, so wenig zu lesen gibt, hat einen guten Grund: Dieser Programmierer gilt als Pub city-scheu und ist nicht gerade wild auf Interviews (ähnlich verhält es sich übrigens mit Paul Woakes, dem Autor von "Mercenary" und "Damocles". Das ist auch so ein schuchlerner Knabe) hi

Mehr M.U.L.E.

In dem Artikel der *POWER PLAY* 8/90 über das Handels-
spiel "M.U.L.E." steht, daß es
auch eine Umsetzung für den
C 64 gab. Nun meine Frage:
Kann man M.U.L.E. für den
64er noch immer kaufen?
Wenn ja, wo und wieviel kos-
tet es?

Restbestände von M.U.L.E. für den C 64 mußten noch bei der Firma Rushware, Bruchweg 128 132 4044 Kaarst 2 zu bekommen sein. Die C 64-Fassung wurde zuletzt auf einer Compilation von Rainbow Arts veröffentlicht. Das Besondere an dieser Fassung: Sie befindet sich zusammen mit einigen anderen Spiele-Klassikern auf einer CD und nicht auf einer Diskette. In der Packung ist außerdem ein Adapter, mit dem Du einen handelsüblichen CD-Player an den C 64 anschließen kannst. *mh*

Sierra deutsch?

Als ich die kleine, aber keinesfalls unbedeutende Nachricht in Eurem letzten Messebericht entdeckte, be-

Software Kühn

| SPIT. NAME | ART | ST | AB | C-BAD |
|--------------------|-----|-------|-------|-------|
| Legend of Foorball | ADP | 79 95 | 79 95 | |
| Warrior Warrior | ADP | | | |
| Mc normal Soccer | ADP | | | |
| Pool of Racers | ADP | | | |

GEWINNER IM MONAT JULI: T. BIERNATH, 4708 KAMEN

| SPIT. NAME | ART | ST | AB | C-BAD |
|---------------------|-----|-------|-------|-------|
| Soc of Silver Blade | ADP | 74 95 | 74 95 | 87 95 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Ihre Bestellschrift:

Software Kühn

Postfach 1337
5808 Radevormwald

Tel. 02195/7637

bis 15.00 Uhr werktags

Montag bis 12.00 Uhr

Vorname der Vorleser (nur 1. Schritt 1.)

Mitgliedschaft der Vorleser (nur 1. Schritt 1.)

Die mit * gekennzeichneten Spiele können schon eingetroffen sein. Rufen Sie doch einfach mal an

kam ich fast einen Herzinfarkt: Sierra-Adventures ab sofort in deutscher Sprache. Das kann doch nicht wahr sein, oder? Wenn aber doch, wie darf man das verstehen, werden ab jetzt alle neu entwickelten Spiele auch in Deutsch produziert oder auch die alten umgeschrieben? Da wir gerade bei unserer Muttersprache sind, gibt es zu Ultima VI eine deutsche Bedienungsanleitung? Zu diesem Spiel auch meine nächste Frage: Ist Ultima VI für einen absoluten Neuling in diesem Genre zu empfehlen? Reichen durchschnittliche Englischkenntnisse aus, oder muß man Fachmann sein?

Olive Römisch Overath

Die Nachricht über die deutschsprachigen Sierra-Adventures bezog sich auf die neuen Titel, die erscheinen werden. Ultima VI wird's in absehbarer Zeit nicht mit deutscher Anleitung geben und auf dem Bildschirm wirst Du Dich weiterhin mit Englisch herum-

schlagen müssen. Für Ultima VI solltest Du schon sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache mitbringen. mh

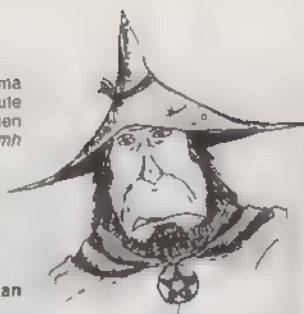
Und wieder Game Boy...

Ich habe einige Fragen an Sie

1. Kann man den Game Boy an ein Netzkabel anschließen, wenn ja, wieviel kostet das?
2. Lohnt es sich, wenn ich für den Game Boy wiederaufladbare Batterien und eine Ladegerät kaufe?
3. Werden die Software-Firmen Simulationen für den Game Boy programmieren oder nicht?

Sergei Moser, Lärzheim

1. Der Game Boy kann mit einem passenden, handelsüblichen Netzeil betrieben werden. Die Kosten liegen, je nach Geschäft, zwischen 10 und 30 Mark.



Rouven Böss aus Ekerstadt
schickte uns diesen Finsterling

2. Ja, unbedingt, diese Lösung ist erstens kostengünstig und zweitens umweltfreundlich. Von Nintendo erscheint in Kürze ein Akkupack für den Game Boy.
3. Ob Simulationen für den Game Boy programmiert werden, steht noch in den Sternen. Aber nachdem bisher Rollenspiele erschienen sind, — vielleicht ja. Wir werden sofort in unseren Ankündigungen in der POWER PLAY darüber berichten, sobald uns Neues zu Ohren kommt. up

Alternative

Zum strittigen Leserbrief-Thema (Flug-Simulation in POWER PLAY 6/90: Mein Vorschlag: Warum nicht eine zivile Flugsimulation mit Action? Beim Durchlesen der Leserbriefe kam mir die Idee zu einer Hubschraubersimulation la "Search and rescue". Die Aufgabe hierbei könnte darin bestehen, Menschen (per Seilwinde) aus Seenot zu retten, Verletzte von Schiffen zu bergen, Hilfgüter abzuliefern, Suchaktionen bei unterschiedlichen Witterungsverhältnissen zu starten usw. Man sieht, es könnte auch ohne Abschüsse gehen. Warum kann dann nicht das fliegerische Können des Piloten, das Beherrschen der Maschine oder eine detaillierte Grafik im Vordergrund stehen (wie schon bei einigen Spielen geschehen)? Ich hoffe, daß meine Denkanstöße bei den "Machern" von Spielen vielleicht berücksichtigt werden.

D.Köster, Bovenchen

DYNATEX

* SNK NEO GEO * GAMEBOY * SEGA MEGA DRIVE *
* ATARI LYNX * PC-ENGINE * SUPER GRAFX *

SNK NEO GEO

NAM 1975
Magician Lord
Baseball Stars
Players Golf
Ninja Combat
Riding Hero
Cyberlib

ATARI LYNX

Electrocop
Blue Lightning
California Games
Chip Challenge
Gates of Zendocon
Gauntlet III
Slime World
Rampage
Klax

SEGA MEGA DRIVE

Batman
Eswat
Phel os
Phantasy II Eng
Golden Axe
Columns
Hurr can
World Cup Soccer
After Burner II
Moon Walker
Populous
Monaco Grand Prix
Klax
Juncion
Hellfire
X D R
Rastan Saga II
Ghostbusters
Thunderforce III

PC-Engine

Super Star Soldier
Image Fight
Download
Puzznic
Ninja Spirit
Ghosts'n'Ghouls SG
Armed Force
World Court Tennis
Son Son II
Tiger Heli
Klax
Formation Soccer
Out Run
After Burner II
Rabio Lepus
Operation Wolf
Darius
Hellfire
Devil Crush

GAMEBOY

A keyway
Golf
Super Mario Land
Quix
Solar Striker
Tennis
Pinball
Wizards & Warriors
Kwirk
Balloon Kid
King of the Zoo
Burai Fighter
Spiderman

Gameboy mit Tetris
Batterieset mit Netzteil
Tragekoffer

Ladenverkauf & Internationaler Versand

Öffnungszeiten: Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr
Natorper Str. 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany
Händleranfragen erwünscht * Telefax 02301 2634 * Inh. Hans J. Grah

(02301) 4134 oder 4153

A large, stylized, metallic 3D logo for 'POWER TIPS'. The word 'POWER' is in a smaller, blocky font above the much larger, more elaborate 'TIPS' which has a complex, multi-layered, and reflective metallic texture. The entire logo is rendered in grayscale.

Heft 10/90

**ZUM
SAMMELN!**



Computerspiele & Tips

| | |
|-----------------------------|----|
| My, my, my | 62 |
| Jin ma | 61 |
| F24 Ak a a a a a | 60 |
| Finnd | 59 |
| The House of Shadow | 58 |
| Danger for | 63 |
| Radical | 66 |
| Secret of the Silver Dragon | 6 |
| Flood | 67 |
| Hillsfar | 68 |
| Champions of Krynn | 70 |
| Man of Magic | 71 |
| Might & Magic II | 72 |

Power-Tips

74
 B
 75
 76
 Legend of Zelda, Dragon
 Wars 78
 mpossamc Das Magazin

Depth: 99k X 0.1

Videospiele et al.

| | | |
|-------------------------|-----|----|
| K | 0.5 | 80 |
| O | 0.5 | 80 |
| S | 0.5 | 80 |
| T | 0.5 | 80 |
| Rambo III Golden Axe | | |
| Lock n Chase Final Blow | | |
| A | 0.5 | 80 |
| Sp | 0.5 | 80 |
| Shinobi | | 84 |
| Cue Books | | |
| M | 0.5 | 85 |
| G | 0.5 | 85 |
| Camelot Tail 2 | | 90 |

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Hallo Computerspiele-
Fans!



Von jetzt an findet Ihr an dieser Stelle mein aktuelles Lichtbild. Ja, ich weiß schon, aber einen schönen Mann kann nichts entstehen. Den Tip des Monats haben wir diesmal an einen besonders schönen Schummel-Modus vergeben. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe alle Levels von "Flood" ansehen. Auch alle "Dragon fight"- und "Xenomorph"-Fans werden wieder mit Karten versorgt. Für Strategien, die sich mit "Imperium" beschäftigen, sind ein paar nützliche Ratschläge dabei, die man ruhig beherzigen sollte, so lebt es sich

länger. In letzter Zeit sind seltsamerweise besonders viele Fragen zu "Hillsfar" eingetrudelt. Deshalb in dieser Ausgabe noch einmal eine ausführliche Lösung, die keine Fragen offenlassen sollte. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß von uns jeder Tip, der veröffentlicht wird, auch honoriert wird. Ihr macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Übrigens, konstruktive Kritik ist immer gerne gesehen. Für die nächsten vier Wochen wünsche ich viel Spaß vor dem Computer. *Volker*

anfangen und dies dann später steigern. Truppen dagegen sofort aufstellen. Wenn später große Flotten gebildet werden müssen, können diese auch sofort mit der nötigen Stärke für einen Angriff auf Planeten bemannt werden. Deshalb auf allen Planeten damit beginnen, da sie später auch auf allen Schiffen hergestellt werden können.

— Eine große Rolle in "Imperium" spielt das Nostrum. Mit den ersten Flotten sollte man sich zunächst einige Lieferanten-Planeten sichern, um später nicht erst einen Eroberungsfeldzug zu starten. Drei dieser Planeten, die Nostrum produzieren, sind: Luatax, Luatax und Al elux. Sie sind alle ungefährdet zu erobern und fördern interessante Mengen (Luatax 87!). Das Nostrum sollte gezielt auf die besten und wichtigsten Planeten eingesetzt werden. Die idealen Werte sind im Handbuch auf Seite 67 nachzulesen. Aber nicht allzu verschwenderisch sein damit umgehen.

— Die Förderung von Planeten ist wünschenswert und wichtig, jedoch nicht ungefährlich. Wer zu stark versucht, die Planeten zu verbessern, der wird durch Anarchie und Wahlschlappen oder mit der Exekution bestraft. Ist das Imperium jedoch wirtschaftlich stark und auch stabil genug, kann man einzelne Planeten fördern. Am Anfang ist in dieser Hinsicht vornehm Zurückhaltung angezeigt.

— Allgemeine Tips. Nach der Kolonisierung von wichtigen Planeten sofort Archen nachschicken, allerdings nicht übertreiben. Bei längeren Reisen kann es sonst zu Engpässen wegen anderer eben erobelter Planeten kommen. Außerdem die Förderung dieser Planeten nicht vergessen.

Anarchie und Revolten sind große Gefahren für Eure Karriere als Herrscher. Sie sollten sofort unterdrückt werden. Dazu sind mehrere Punkte zu überprüfen: Unterversorgung des betreffenden Planeten — Bevölkerungszahl — mögliche Vernachlässigung des Planeten bei Wirtschaft, Militär etc. Außerdem kann es auch daran liegen, daß bei der Produktion von Gütern Fehler gemacht wurden. Im Fall einer Revolte sind deshalb die Ämter für Wirtschaft am besten auf den Computer zu übertragen. Besonders anfällig für anarchische Zustände sind Mars, Jupi-

ter sowie viele der Neuerwerbungen.

— In späteren Jahren (ab 2100) sollte man nur noch starke, große Flotten auf die Reise schicken. Manchmal werden sie auf ihrem Weg zu einem unkolonisierten Planeten angegriffen und müssen sich entsprechend verteidigen können. Allerdings sollte man die Größe nicht übertreiben und dafür besonders auf die Bodentruppen und Fallschirmjägerheiten achten. Solche "Monsterflotten" läßt man am besten auf hochtechnologisierten Planeten bauen.

— Kümmert Euch um "menschliche" und vernünftige Bündnisse. Liegt ein Angebot vor, gründlich prüfen und auf eine zukunftsreiche Perspektive prüfen. Ist die Wirtschaft stark genug, so sollte man eine stärkere Selektion der Planeten vornehmen und besonders die starken Planeten (siehe Tabelle Handbuch Seite 21) fördern. Jetzt kann man auch einige uninteressant gewordene Planeten dekolonisieren. Alle Nachrichten aufmerksam lesen, dabei auch die Desaster-Meldungen nicht vergessen. Wenn nötig dem entsprechenden Planeten Hilfe anbieten. Außerdem erfährt man dadurch, welche Planeten gerade durch Kriege geschwächt sind und eine reiche Beute für die eigenen Angriffsflotten sind. Die Informationen über die Imperien und Planeten sind sehr nützlich und sollten deshalb auch regelmäßig überprüft werden. Hier kann man schnell erkennen, welcher Planet Hilfe benötigt oder auf welchem es bald politische Probleme geben dürfte. Durchaus auch einmal in besseren Zeiten eine Wahl einlegen. Das kann spätestens dann nützlich sein, wenn in einer Problemphase die nächste Wahl erst in 20 statt in 5 Jahren stattfinden muß. *WV*

Imperium

Christian Timpe aus Berlin hat ein paar nützliche Tips für das Spiel "Imperium" von Electronic Arts zusammengetragen.

— Game Control Panel. In ihm kreuzen wir zunächst nur die Kästen für Diplomacy und Economics an. Den Kasten für Military lassen wir deshalb ungekreuzt, weil der Computer sonst sofort damit beginnt, kleine, später unnütze Flotten zu bilden, was erstens sehr teuer und zweitens am Anfang nicht nötig ist. Das Economics-Feld sollte man ankreuzen, weil der Computer bestimmte Linien dann festsetzt und man so bei dieser später leicht korrigieren kann (z.B. auf Zölle bei bestimmten Imperien). Auch die Diplomatie ist beim Computer immer gut aufgehoben.

— Als nächstes geht man auf die Population Control ein. Anfangs genügt ein Wert von 2 bis 4, später (ab ca. 2100) kann man ihn steigen lassen. Wichtig: Kurz vor Wahlen sollte man nie einen negativen Wert einstellen! Sonst ist es trotzdem einmal nötig sein, die Wahlen am besten vorziehen oder abwarten. Will man gezielt die Truppenstärke auf den Planeten verstärken, so sollte man damit ca. 3 bis 8 Jahre früher beginnen (3 bei bereits hoher Bevölkerungszahl, 8 bei geringer).

So kann man seine Flotten und den Planeten schnell aufrüsten.

— Im Subordinate Display kann man zu Beginn ebenfalls kleinere Veränderungen vornehmen. So sollte man die inkompetenten Planetenführer in den Ruhestand entlassen und für sie qualifizierte Leute einsetzen. Das ist wichtig für immer wieder auftretende Anarchie und Revolten. Die qualifizierteren Führer verringern Dauer und Schwere von Revolten. Außerdem läßt man nicht Gefahr, sie zu "übersehen" und sie versehentlich an Nostrum-Mangel sterben. Möglich ist dies bei den Führern von Mars, Venus und Saturn. Bei den neu eingesetzten Leuten sollte man unbedingt auch auf den Loyalty-Level achten!

— Besonders wichtig am Anfang: das gesamte Militär. Neue Schiffe kann man beruhigt bauen (am besten auf den technisch höchst stehenden Planeten, also am Anfang auf der Erde). Man sollte aber gemäßigt zu Werke gehen und nichts überstürzen. Für das reine Erkunden von Sonnensystemen genügen pro Flotte zwei Schiffe (der Scout-Typ ist ein schnelles Raumschiff und dafür fast ideal), also nicht zehn bis fünfzehn Schiffe in eine Flotte stecken! Man sollte mit maximal sechs Schiffen

Ultima V

Hier ist der Zauberspruch für "Ultima V", der nicht in der Anleitung steht. Herausgefunden von Peter Wolf aus Hamburg. Er lautet "An Ylem", benötigt die Zutaten 'Garlic' und 'Blood Moss' und kostet nur ein jämmerliches Magiepunktchen pro Spruch. Mit diesem Zauberspruch ist man in der Lage, kleinere Dinge wie Tische, Stühle usw. verschwinden zu lassen. Wer möchte,

daß sein Gesprächspartner stehend mit ihm spricht, zaubert seinem Gegenüber einfach den Stuhl unter den Hintern weg. Natürlich kann man diesen Spruch auch ernsthafter anwenden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. **vw**

F 29 Retaliator

Thomas Biese aus Rendsburg hat einen prima Tip für alle, die auf ihrem Amiga mit der F 29 herumfliegen.

Um nicht nach jedem Abschuß wieder von vorne anzufangen, hat er folgendes probiert: Zu Beginn des Spiels sucht man sich, wie in der Anleitung beschrieben, seinen Rang, sein Szenario und die dazugehörige Mission aus. Die Programmdisketten müssen während des Fluges geschützt bleiben. Nach erfolgreicher Beendigung der Mission und anschließender Landung folgendes beachten:

— Das Flugzeug abbremsen, bis es steht. Disk 1 aus dem Laufwerk nehmen. Schreibschutz entfernen. Disk

1 wieder in das Laufwerk einlegen und erst jetzt die "Quit"-Taste drücken. Die Punkte werden jetzt auf der Diskette gespeichert. Wichtig: Vor Beginn einer neuen Mission den Schreibschutz wieder aktivieren. Das kann im Rahmen des ständigen Diskettenwechsels geschehen. Sollte man während einer Mission abgeschossen werden, so kann man jetzt jederzeit wieder dort in das Spielgeschehen einsteigen, wo man zuvor aufhörte. Dazu im Musterungsmenü nur den vorher ausgewählten Rang anklicken und dann die Funktion "Load Previous Pilot" durch Anklicken aktivieren. Das funktioniert aber nur in dem Szenario, in dem man das Zeitliche gesegnet hat. **vw**

The Hound of Shadow

Tito Christ aus Hattersheim hat sich unter die Okkultisten gewagt und ist dem Geheimnis des "Hound of Shadow" auf die Spur gekommen. Hier sei-

ne Komplettlösung, erspielt an drei Nachmittagen.

Zuerst ein Wort zum Charakter. Hier ist es eigentlich egal, wen man nimmt. Mit guten Okkultismen- und Sprachkenntnissen bekommt man aber häufig etwas mehr Hintergrundwissen. Von den vorgefertigten Charakteren ist deswegen Sally am besten.

— Zum Spiel
Während man in der Sitzung nur wartet und Löcher in die Luft stiert, kann man danach der erschöpften Lady Saunders erste Hilfe leisten. Wieder zu Hause, amüsiert man sich noch im West End und geht dann ins Bett. Am nächsten Morgen liest man den "Tatler" und informiert sich über die möglichen Aktivitäten der nächsten Abende. Dann holt man sich die Pflanze und wartet draußen bis zwölf. Bei einem guten Essen hört man interessiert einer höchst okkulten Geschichte zu (Gähnl). Der Empfehlung, sich einen Besucherpaß fürs Museum zu besorgen, sollte man auf jeden Fall nachkommen. Zu Hause schreibt man dann einen richtigen Antrag (write to director).

Am nächsten Morgen um 9 Uhr sollte man pünktlich im Museum sein. Ein Besuch im Laden lohnt sich zwar nicht, machen muß man ihn aber trotzdem. Fragt nach Mr. Talbot im Lesesaal des Museums alle empfohlenen Bücher lesen. Am nächsten Morgen, von der sanft säuselnden Stimme der Haushälterin geweckt, folgt man der aufgetragenen Miss Powers mit einem entchiedenen "Yes". Außer Speisen nichts gewesen. Dafür tut sich im Laden etwas. Mit Mr. Talbots Adresse in der Tasche gehen wir nach dem Rechten schauen. Der Gute ist leider sehr zerstreut. Daheim im Bett lesen wir die Times. Abends zeigt uns John/Harriet einen interessanten Brief. Vor allem das Siegel verdient unsere Aufmerksamkeit.

Am nächsten Tag im Laden erwartet uns beinahe ein Rausschmiß. Nur das Siegel kann Mr. Marcus von unserer Schuld überzeugen. Ein Abstecker zu selbigem, läßt uns gerade noch rechtzeitig erscheinen, um ihm das Leben zu retten. Wieder zu Hause wartet man bis sechs. Anschließend erzählt man Miranda von der Sitzung und erkärt Pelham für unschuldig. Barthory ist da schon viel verdächtiger.

Am nächsten Morgen sollte man den Dachboden unter die Lupe nehmen. In Mr. Marcus' Laden liest man das Journal und fragt nach dem Platu von Long. Leider hat Mr. Marcus keine Ahnung und verweist auf "Nameless Cults". Im Museum holt man sich den richtigen Paß und besorgt sich den Schmökler. Mit den nötigen Informationen versehen, schlägt man bei'm nächsten Treffen vor, den Hund zu töten und einen Homunculus anzufertigen. Der alte Paracelsus hat genau zu diesem Thema ein Buch geschrieben. Schallt Euch einmal im Museum um. Zu Hause in der Küche den Ton aus der mitgeschleppten Blume nehmen. Anschließend die Pflanze mit Wasser, Salz und Schwefel füllen. Dazu noch ein paar Nägel und Haare. Wer Lust dazu hat, kann durch das Gate im Dachboden einen kleinen Rundflug zu Talbot unternehmen.

Am nächsten Morgen geht's nach Blithburgh. Dort im Pub ein Zimmer buchen. Das Wasser kann man mitnehmen, das Barometer muß man in nehmen. Backe, backe Kuchen und fertig ist ein Homunculus. Den Guten deponieren wir in der Kirche. Jetzt schreiben wir noch schnell einen Brief an Miranda und fallen anschließend in Trance. Das war's auch schon. **vw**

Dragonflight

Die ersten Karten zum Rollenspiel "Dragonflight" habt ihr ja schon in der letzten Ausgabe gesehen. Thomas Lichte hat sich langsam weiter vorgearbeitet und liefert Euch jetzt die nächsten Dungeons. Dragonflight ist derzeit komplex, daß wir Euch auch weiterhin mit prima Karten versorgen können. In den nächsten POWER PLAYS geht es also weiter. Nun aber in den Dungeons westlich von Pegana. Gegenüber liegt übrigens der Tempel "Stormwind".

Level 3.

Raum 1 — leer, Raum 2 — Kiste, Raum 3 — vier Skelette, Kiste, Raum 4 — verschlossen, Kiste.

Level 4.

Raum 1 — 3 Skelette, Raum 2 — 4 Geister, Raum 3 — leer, Raum 4 — 2 Trolle, Kiste, Raum 5, 6, 7, 14 — 4 Balrons, Raum 8 — 4 Ghule, Kiste, Raum 9 — verschlossen, leer, Raum 10 — 1

TIP DES MONATS

Flood (Amiga, ST)

Der Tip des Monats geht diesmal an Frank Netta aus Marl. Er hat uns als erster alle Levelcodes zu Electronic Arts' neuem Spiel "Flood" geschickt und darf sich über 500 Mark auf seinem Konto freuen.

Level 1: FROG
Level 2: YEAR
Level 3: QU F
Level 4: LONG
Level 5: WORD
Level 6: FRED
Level 7: WINE
Level 8: GRIP

Level 9: TRAP
Level 10: THUD
Level 11: FRANK
Level 12: VINE
Level 13: JUMP
Level 14: NILL
Level 15: FOJR
Level 16: GRIT
Level 17: ZING
Level 18: JING
Level 19: LIDO
Level 20: POOL
Level 21: HATE
Level 22: REED
Level 23: LIME
Level 24: QUID
Level 25: WING
Level 26: FLEE
Level 27: GIGA
Level 28: HEAD
Level 29: LOOP
Level 30: SING
Level 31: JOUX
Level 32: PINK
Level 33: GOGO
Level 34: JETS
Level 35: QJAD
Level 36: BRI
Level 37: EGGS
Level 38: HENS
Level 39: NAL
Level 40: SOAP
Level 41: FOAM
Level 42: MEEK

vw



1. Troll, Kiste, Raum 11 — Kiste
Raum 12 — Kiste, Raum 13 —
3 Trolle, Kiste
Level 5

Alle Räume sind randvoll mit
Monstern. Wenn man nicht viel
Zeit verplempern will und den
direkten Weg liebt, sollte man
das Rätsel lösen (Dieb 1 hat
das Pferd gestohlen)
Level 6

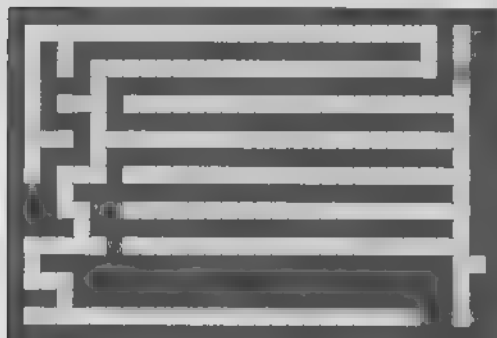
Raum 1 — 4 Gnolle, Kiste
Raum 2 — 3 Gnolle, Kiste
Raum 3 — 2 Energiekugeln
Raum 4 — Kiste, Raum 5 — 6
Skelette, Raum 6 — 1 Troll

Raum 7 — Kiste, Raum 8 — 4
Energiekugeln, Kiste, Raum 9
— Kiste, Raum 10 — Kiste,
Raum 11 — leer, Raum 12 — 1
Skelett, Raum 13 — Kiste,
Raum 14 — 3 Gähle, Kiste,
Raum 15 — 4 Geister, Kiste,
Raum 16 — Kiste, 4 Gnolle
Level 7

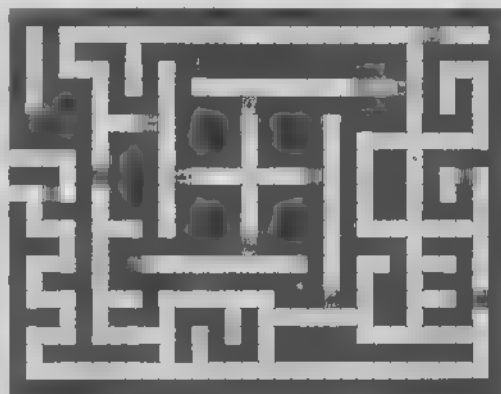
Raum 1 — 4 Skelette, Kiste
Raum 2 — 8 Gnolle, Raum 3 —
Kiste, Raum 4 — Kiste, Raum 5

— Kiste, Raum 6 — Kiste,
Raum 7 — 6 Geister, Raum 8 —
Kiste, Raum 9 — leer, Raum 10
— 3 Trolle, Kiste, Raum 11 — 4
Energiekugeln, Raum 12 — Ki-
ste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste,
Raum 14 — 4 Gähle, Kiste,
Raum 15 — 4 Geister, Raum 16
— Kiste

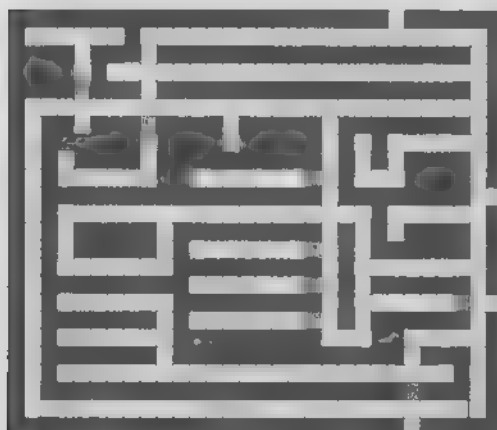
Level 8
In der Kiste hinter der Ge-
heimwand befinden sich vier



Level Nr. 3



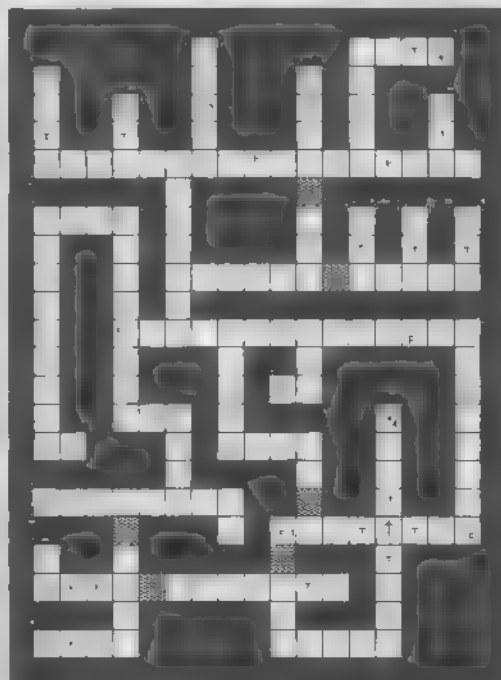
Level Nr. 6



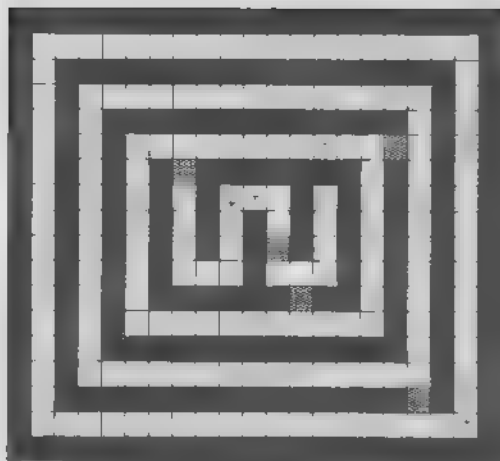
Level Nr. 4



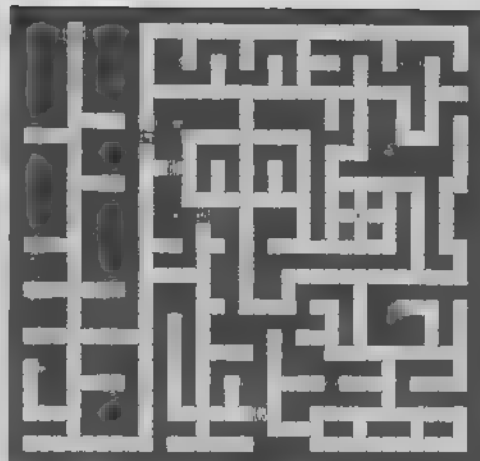
Level Nr. 5



Level Nr. 7



Level Nr. 8



Level Nr. 9

Diamanten: Eine Menge Geld für den Anfang
 Level 9
 Raum 1 — leer, Raum 2 — 3 | 8 — Kiste, Raum 9 — 6 Grolle
 Grolle, Raum 3 — 2 Grolle, Kiste, Raum 4 — 1 Trolle, Kiste
 Raum 5 — 10 Skelette, Raum 6 — Kiste, Raum 7 — 10 Kiste
 4 Trolle, Raum 12 — 7 Grolle, Raum 13 — Kiste, 3 Skelette
 Raum 14 — 10 Skelette, Raum 15 — 6 Grolle, Raum 16 — Kiste, Raum 17 — 6 Grolle,
 Raum 18 — Kiste, Raum 19 — 3 Grolle, Raum 20 — 3 Grolle
 Kiste, Raum 21 — 3 Trolle, Raum 22 — 2 Trolle, Kiste,
 Raum 23 — 6 Skelette, Raum

| NEUERÖFFNUNG | | GAME-PLAY | | NEUERÖFFNUNG | |
|--------------|-----|--------------|-----|--------------|-----|
| MEGA DRIVE | | PC ENGINE | | GAMEBOY | |
| incl. Spiel | 379 | incl. Spiel | 349 | M. Tetris | 169 |
| Batman | 115 | Ninja Spirit | 109 | D. Dragon | 59 |
| Cyberball | 115 | Soldier | 109 | Quarth | 59 |
| Klax | 109 | Xenious | 105 | Puzznic | 59 |
| Phelios | 114 | Kuax | 105 | F. Ed. | 59 |
| Columns | 89 | Mich Fight | 109 | Gradius | 59 |

| NEUERÖFFNUNG | | GAME-PLAY | | NEUERÖFFNUNG | |
|--------------|-----|-----------|-----|--------------|-----|
| NEO GEO | | LYNX | | NEO GEO | |
| Konsol. e | 829 | Konsol. e | 389 | Konsol. e | 829 |
| NAM 1975 | 439 | Gauntlet | 79 | NAM 1975 | 439 |
| Go! | 469 | B. g. H. | 79 | Go! | 469 |
| Ninja | 459 | Sl. World | 79 | Ninja | 459 |
| Magician | 449 | E. Cop | 79 | Magician | 449 |
| Joystick | 179 | Ca. Games | 79 | Joystick | 179 |

Geschäftseröffnung am 3. Okt. 90! Tgl. von 16 Uhr - 19 Uhr
Bitte besuchen Sie uns: Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1

Telefon bis 21 Uhr: **05246/1572** (Konsolen Line)
030/691 2156 (Auslieferungslager Berlin)

Sofort bestellen! Preisliste anfordern
 NN + 8 DM, VK + 4 DM.

Preisliste mit Konsolenspieltests, Bildern und Angeboten. Gleich anfordern!

Alle Geräte o. FTZ Nr. u. VDE Pr. Anschluß der Geräte stellt eine Ordnungswidrigkeit dar

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:

POWERPLAY

Anzeigentexte unter Postlager-nummer können leider nicht veröffentlicht werden!

! Lösungsservice Berry!

'Neu und Brandheiß!'

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

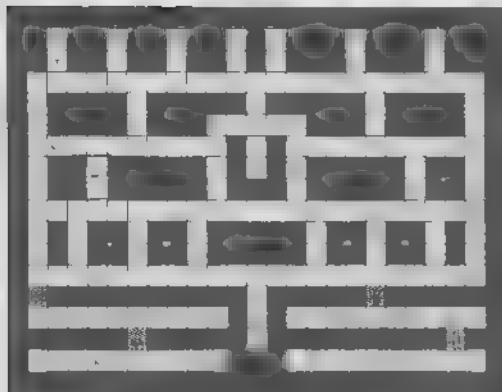
| | |
|----------------------|----------------------|
| ★ Dungeon Wars | ★ Dungeon Master |
| ★ Bloodwych I | ★ Chaos strikes back |
| ★ Hisslar | ★ Xenomorph |
| ★ Pool of Radiance | ★ Ultima V |
| ★ Champions of Krynn | ★ Ultima VI v.v.a |

Systeme: IBM, Spectrum, Amiga, Atari, DOS, MS-DOS, Windows, Macintosh, Apple II, Commodore 64, etc.

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
 Poppenreiter Str. 3, 85041 München

Tel. 0911/795102



Leve, Nr. 10

24 — leer Raum 25 — Kiste, Raum 26 — 4 Ghule, Raum 27 — Kiste, 4 Skelette, Raum 28 — 4 Geister Kiste (Landkartenteil 06), Raum 29 — 3 Geister, Raum 30 — 4 Geister, Raum 31 — leer, Raum 32 — 3 Geister, Kiste, Raum 33 — Kiste, Raum 34 — Kiste, Raum 35 — 8 Geister, Raum 36 — 8 Geister Kiste, Raum 37 — 2 Trolle, Kiste, Raum 38 — 4 Geister, Kiste, Raum 39 — 4 Skelette, Raum 40 — 2 Trolle, Raum 41 — Kiste, Raum 42 — leer, Raum 43 — 2 Ghule, Kiste, Raum 44 — 4 Ghule, Raum 45 — 1 Troll, Raum 46 — 10 Skelette, Raum 47 — 8 Gnolde, Raum 48 — 4 Trolle, Raum 49 — 3 Ghule Kiste (Trank für König Haffon), Raum 50 — Kiste, Raum 51 — Kiste, Raum 52 — leer

Leve 10

Raum 1 — Kiste (Landkartenteil 07), Raum 2 bis 8 — Kisten

Paradroid

Da wir alle auf "Paradroid 90" warten hier erstmal ein paar Tips zu "Paradroid", um die Wartezeit etwas zu verkürzen. Lars Fiechel aus Barsinghausen stellt Euch die verschiedenen Roboter vor.

0-Klasse: Hier gibt es nur einen Eintrag, nämlich das 001-Influence-Device, das man zu Anfang steuert. Es ist, wie wohl jeder Paradroid-Spieler weiß, recht wendig, aber nur ungenügend bewaffnet.

1-Klasse

Diese Klasse umfaßt zwei Roboter, die für die Sauberkeit der Raumschiffe verantwortlich sind. Beide, der 123 und der 139, sind im Grunde genommen Kanonenhüter und

sollten nur im absoluten Notfall verwendet werden (also z.B. wenn man ein "flackerndes" 001-Device hat und keine Reparaturstelle in greifbarer Nähe ist, oder man von 8er Droiden umzingelt ist).

2-Klasse

Diese Klasse ist für Einsteiger, die sich noch bei der Übernahme anderer Roboter schwer tun, ein recht geeignetes Übungsobjekt. Sie verfügen nur über wenige Energiekapseln und können somit leicht besiegt werden. Außerdem kann man sich ihrer für eine ganze Weile bemächtigen. Die leichteste Methode, die Decks von 1er 2er und auch 3er Droiden zu säubern ist allerdings, sich einen Droiden der 7-Klasse (kommt alles noch) unter den Nagel zu reißen und die auf diesen Decks befindlichen Droiden einfach zu "disrupten".

3-Klasse

Dies ist die Gruppe der "Messenger"-Droiden, der "Botenjungen", die in einem Raumschiff tätig sind. Der 329 kann man hierbei allerdings vernachlässigen, da er seinen Kollegen 302 sehr in der Geschwindigkeit nachsteht (kein Wunder, da der 302 über ein Anti-Grav-Aggregat verfügt und somit keiner Haftreibung unterliegt). Der 302 eignet sich sehr gut als "erste Stufe" für erfahrene Spieler. Er ist meist noch relativ leicht zu übernehmen, wenn man ihn und verfügt über eine Anzahl von Energiekapseln, mit denen man auch ohne weiteres 6er oder sogar 7er übernehmen kann.

4-Klasse

Bei den 4ern, den Instandhaltungsdroiden, treffen wir

auf den ersten bewaffneten Droiden. Der 476 verfügt über eine einstrahlige Laserkanone, die man, da sie eigentlich für Reparaturarbeiten gedacht ist, schlicht zweckentfremdet. Die anderen beiden Droiden dieser Klasse, den 420 und den 493, kann man ebenfalls vernachlässigen, da sie über keinerlei herausstechende Merkmale verfügen. Der 420 kann allerdings nicht mit einem Disruptor zerstört werden.

5-Klasse

Die Droidenklasse, die sich um die Mannschaft kümmert, zählt ebenfalls zu den Pazifisten, da sie keinerlei Bewaffnung besitzt und auch recht langsam durch die Gegend schleicht.

6-Klasse

Jetzt wird es interessant, denn wir sind bei den Wachdroiden angekommen. Diese Droiden verfügen über eine einstrahlige, der 629 sogar über eine zweistrahlige Laserkanone, die sich durch anstandige Leistungen ausgezeichnet haben. Der 629 ist allerdings ein wenig langsam. 614 und 615 eignen sich recht gut zur Säuberung von Decks mit Droiden mittlerer Klasse (4 bis 6).

7-Klasse

Dies sind die Kampfdroiden. Modell 711 und 742 verfügen über den Disruptor, der wie bereits erwähnt, auf den Decks mit schwächeren Droiden durchschlagende Wirkung erzielt. Das Modell 751 wird zwar als "powerful" angepriesen, ist aber viel zu langsam und zu unhandlich, um einen guten Kämpfer abzugeben.

8-Klasse

Die Klasse der Sicherheitsdroiden besteht aus einer Schnecke (833), einem Schluderhannes (834), und einem Prachtzapper (821). Ohne Frage ist der 821 die ultimative Kampfmaschine, er ist schnell und wendig und verfügt über eine Zwilling-Laserkanone. Der 834 ist zwar schnell, aber nicht sehr robust. Außerdem hat er nur eine einzelne Laserkanone. Vom 883 ist aufgrund seiner fehlenden Geschwindigkeit abzuziehen.

9-Klasse

In dieser Klasse gibt es nur einen einzigen Droiden, die Nummer 999. Er ist sozusagen der oberste Chef von allen. Seine Fähigkeiten lassen sich mit denen des 821 vergleichen. Man beseitigt ihn am besten durch eine schlechte Übernahme. Wobei allerdings Vorsicht geboten ist, da der "Command Cyborg" viele Energiekapseln besitzt und ein harter Gegner ist.

Bei der Übernahme von Droiden ist darauf zu achten, daß man nach der Wahl der richtigen Seite, zuerst die Felder einfärbt, an die der Gegner nicht herankommt. Vorausgesetzt man hat genug Energiekapseln, um die vom Gegner eingenommenen Felder wieder zurückzufärben. Wenn man nur drei Kapseln hat, sollte man sich auf Letzteres beschränken.

Im allgemeinen empfiehlt es sich, die hohen Robotermodele durch Übernahme unschädlich zu machen, da man bei einem offenen Kampf zu leicht Energie verliert. Leider hat man ja mehr als zwei dreikämpfe vor sich. Decks sollte man erst verlassen, wenn alle dort befindlichen Droiden besiegt sind, so daß die verzweifelte Suche nach dem "letzten Droiden" entfällt. Außerdem sollte man auf einigen Decks ein paar kleine Droiden stehenlassen. Wenn man dann einen hohen Droiden verliert und auf ein schwer angeschlagenes 001-Influence-Device angewiesen ist, so hat man immer noch ein paar leicht zu übernehmende Droiden zur Hand. Noch ein Tip an diejenigen, die das Programm bis in die letzten Ecken ausreizen wollen: Wenn man seinen Droiden mit einem gerade explodierenden Droiden koppelt, ergeben sich bizzare Mischformen, die allerdings nur selten einen praktischen Wert haben.



Secret of the Silver Blades

Andreas Luiskand aus Wien hat schon die ersten Tips für das neue Rollenspiel von SSI ausgeknobelt. Damit dürfte einer erfolgreichen "Lich"-Jagd nichts mehr im Wege stehen. Die Party

Hier sollte man sich etwas Zeit lassen und mit Bedacht vorgehen, da gerade im AD&D-System einige Besonderheiten zu beachten sind. Besonders auf die Stufenbegrenzung nichtmenschlicher Charaktere wie Zwerge, Gnome, Elfen und Halbelben achten. Nachfolgend eine Party, die sich als besonders vielversprechend erwiesen hat: Paladin, Human Ranger, Elf Fighter/Magic User, Dwarfen Fighter/Thief, Cleric, Human Magic User. Nachdem man die magischen Gegenstände unter der Gruppe aufgeteilt hat, sollte man einen Besuch im Waffenshop machen, der sich im Osten von New Verdigris befindet. Dort die Party umfassend ausrüsten und danach einmal abspeichern.

"The Well of Knowledge"

Zu jener gelangt man durch das magische Portal im nördlichsten Raum des Stadtkommandantenhauses. Der Brunnen wird von ein paar roten Drachen bewacht, darunter auch ein "Ancient red Dragon". Der alte Knabe ist etwas schwerer wegzukriegen, also sollte man sich von einem Mann in New Verdigris die "Scroll against Dragon Breath" besorgen. Jetzt dürfte die Befreiung des Brunnens kein Problem mehr sein. Nachdem man das geschafft hat, kann man dort im Laufe des Spiels immer Rast machen und wird nicht von Monstern behelligt. Die vielen kleinen Gebäude in der Nähe des Brunnens beherbergen Portalkräume, die man aber erst nutzen kann, wenn man das entsprechende Gegenportal betreten hat. Der Brunnen selbst liefert wichtige Hinweise, wenn man ihm 100 Gems opfert.

"The Amulet of Eldamar"

In einer Karte im Journal wird der Weg zum Amulett beschrieben. Wieder gilt es den roten Drachen, der das Schmuckstück bewacht, möglichst schnell zu beseitigen. Wenn so ein Drache erst einmal zum Angriff kommt, sind schnell ein paar Hitpoints flossen. Mit dem Amulett lassen sich bestmögliche Schlüssel fin-

den, die man unbedingt braucht, um dem "Dreadlord" auf die Piste zu rücken. "Dorf, Klenker des Tyr"

Dort hält sich im Tempellevel in den Minenschächten auf. Man muß die Geheimtür im Südwesten des Tempelsaales benutzen. Wenn man ihn findet, bietet er der Party den Eintritt zu den "Silver Blades" an. Allerdings muß man vorher die acht Teile des "Staff of Oswald" finden. Die Teile sind in den Minenschächten 1 bis 8 verborgen. Jeder Minenschacht hat vier Stollen in seiner Mitte, die in alle vier Himmelsrichtungen auslaufen. Nachfolgend die Richtungen, in denen man die Teile des Stabes findet: Teil 1 Westen, Teil 2 Westen, Teil 3 Norden, Teil 4 Süden, Teil 5 Norden, Teil 6 Westen, Teil 7 Süden, Teil 8 Süden. Dungeon.

Im Norden des 8. Levels befindet sich ein Teleporter, der einen in den 9. Level transportiert. Hat man sich bis zur Mitte durchgeschlagen, geht man nach unten in den Level B. Dort immer in Richtung Osten, und schon hat man den Eingang zu

den Gewölbten gefunden. Dort spukt ein etwas seltsamer Geist herum, der dauernd irgendwelche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn ein Kampf mit Eisengolems ist nicht gerade zu empfehlen. Hier die Lösungen der Rätsel: 1. "Your Heart", 2. "Your Word", 3. "Your Breath", 4. "River", 5. "Water", 6. "Silence", 7. "Wind", 8. "Fire". Im obersten Stockwerk angelangt, sollte man drei Schlüssel sein eigen nennen. Immer schön suchen. Hat man dann noch im großen Raum ein paar "Purple Worms" erledigt, findet man dort auch den Eingang zu den Eishöhlen.

Die Eishöhlen

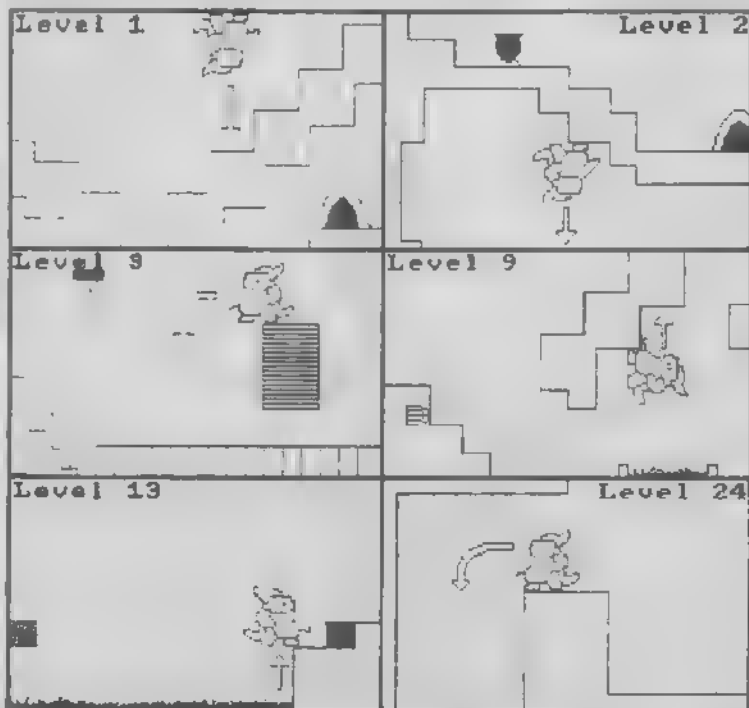
Damit ihr Euch nicht verläuft, hier ein paar Verhaltensregeln. Der schreiende Dämon nicht unbedingt folgen, es ist die "Cleric of Phian", welche sich mit Eurer Hilfe aus den Höhlen retten will. Orientiert Euch lieber an der Skizze, mit der ihr in die wichtigen Gebiete vordringen könnt. Im "Frost Giants Lair" solltet ihr tüchtig aufpassen, hier gibt's viele Erfahrungspunkte. Nachdem

ihr mit dem Leader gekämpft habt, solltet ihr nach dem Ausgang suchen. Die Schritte bis zur Lösung ergeben sich danach von selbst.

Zum Schluß Tips zum großen Finale mit dem "Dreadlord": Vorsicht ist geboten! Er war einst ein großer Magier und besitzt eine Menge gefährlicher Sprüche. Wie andere Untote ist er unempfindlich gegen Verzauberung, Elektrizität, Schlafsprüche, Schwächungsstrahlen, Kälte und Todsprüche (logisch). Priester ab der 6. Stufe und Paladin ab der 10. Stufe können ihr Glück versuchen und den "Lich" vertreiben. Vielleicht klappt es. Der beste Zauber ist ein verzögerter Feuerball, eingestellt auf zehn Segmente. **vw**



Gerd Schwaborn aus Much hat in den 42 Levels von "Flood" ein paar Schatzkammern entdeckt, die er Euch nicht vorenthalten möchte. Na dann taucht mal schön. **vw**



Natürlich sind noch viel mehr Schatzkammern im Spiel versteckt. Frohes Suchen

Missionen der Berufsgruppen — Fighter

Beim Erschaffen eines Fighters möglichst auf gute Werte bei "Strength" und "Dexterity" achten. Gerade letzterer ist recht wichtig, um auf Tannas Schießplatz Erfolg zu haben.

Beim Eintreffen in Hillsfar sofort zur Gilde der Kämpfer gehen. Der Gildemeister schickt Euch gleich zur ersten Bewährungsprobe. Ihr müßt Euch in Tannas Schießhalle als Meister im Bogenschießen beweisen. Es reicht, wenn Ihr Euch zwei mal unter die ersten drei Plätze vorarbeitet. Erst dann kommt Tanna persönlich, obt Eure Kunst und wird dem Gildemeister davon erzählen. Der Meister will aber, daß Ihr noch eine zweite Probe besteht. Jetzt heißt's in die Arena und dort Lefty und den Red Minotaur in den Staub schicken. Nun gratuliert Euch der Minotaur. Wenn Ihr zurück in der Gilde seid, bekommt Ihr endlich den ersten richtigen Auftrag.

Ein Gildemitglied wurde unfälligst getötet und auf dem Friedhof begraben. Dummerweise hatte er wichtige Papiere bei sich, die verschwunden sind. Diese Dokumente sollt Ihr wiederbeschaffen. Am Grab des Unglücklichen findet Ihr einen Hinweis. Einige der persönlichen Gegenstände des Getöteten werden als Beweismaterial im hiesigen Gefängnis aufbewahrt. Im Knast findet Ihr dann nach sorgfältiger Suche auch die Dokumente, die noch versiegelt sind.

Als Dank für dieses glückliche Unternehmen gibt es sätze 5000 Goldstücke und den nächsten Job.

Letzte Nacht wurde ein schändlicher Raub getätigt. Ihr müßt nach Hinweisen suchen. Wenn Ihr aufmerksam die städtische Burg umrundet, hört Ihr eine alte Frau flüstern. Angeblich soll ein alter Freund der Prinzessin die Kronjuwelen geraubt haben. Die Wache wurde gebracht haben. Die Wache wird heute auf dem Friedhof begraben und Jared Jymn, jener alte Freund, wurde gesehen, als er ins Rat's Nest Pub rannte. Im Pub erfährt Ihr, daß die Wachen regelmäßig nach Jared suchen und das der Platz für solchen Abschaum eigentlich in den Kanälen sei. (Ihr könnt aber Eure Suche auch auf dem Friedhof beginnen. Dann läuft aber das Ganze etwas anders. Versucht es mal.)

In den Sewers findet Ihr dann einen Bettler, der Euch

etwas sagen will, wenn Ihr ihn ans Tageslicht schafft. Der Bettler verrät Euch nun, daß Jared eine ganze Zeit als Gladiator in der Arena gearbeitet hat. Also auf zur Arena. Nachdem Ihr Morn besiegt habt, erzählt dieser, daß Jared sich manchmal bei einem Einsiedler aufgehalten hat. Der Weg dorthin führt über die "Trading Post". Hier könnt Ihr Euch ein besseres Pferd kaufen. Beim Hermites Place angekommen findet Ihr ein Fahndungsplakat. Auf diesem steht geschrieben, daß der königliche Hofzauberer 7000 Goldstücke für die Ergreifung von Jared Jymn bietet. Jetzt wieder zurück nach Hillsfar. Dort begehrt Ihr Euch wieder ins Rat's Nest Pub und findet in der Barfrau. Wenn Ihr in einen Drink spendet, verrät sie Euch, daß die Wachen alle Plätze bis auf das Spukhaus abgesucht haben. Dort findet Ihr dann auch in einer dunklen Ecke den verängstigten Jared. Der beleuert seine Unschuld und erzählt, daß der böse Holzzauberer der eigentliche Täter sei. Wenn Ihr diese Geschichte der Prinzessin vortragt, würde sie Euch fürstlich belohnen.

Im Bugbears Cave Pub fragt Euch die Bardame, ob Ihr etwas über Jared wißt. Ihr erkärt Ihr die ganze Geschichte. Jetzt sagt sie Euch, daß Ihr zur Trading Post reiten und Euch dort verstecken sollt. Währenddessen wurde sie mit der Prinzessin reden. Der Händler in der Trading Post verkündet Euch

die frohe Kunde aus der Stadt. Der König hat das Komplott des bösen Zauberers aufgedeckt. Jared ist wieder willkommen und es wird nach dem Helden der für die Aufdeckung dieses Falles verantwortlich ist, gesucht. Also wieder retour in die Stadt und als Wohltäter feiern lassen. Unser guter Gildemeister knegt sich gar nicht mehr ein und spendiert 10000 Goldmünzen als Belohnung.

Bald darauf gibt es schon wieder Arbeit. Die Tochter eines Gildemitgliedes ist entführt worden und muß wiedergefunden werden. Der erste Weg führt Euch zum gramgebeugten Vater des Mädchens. Dieser erklärt, daß seine Tochter vor drei Tagen das Grab ihrer Mutter besucht hat. Am Grab angekommen, findet Ihr eine Karte, auf der der große Baum vor der Stadt besonders gekennzeichnet ist. In einer Kiste, die Ihr an dem Baum findet, steckt mehr, als Ihr lebendig ein Gildemitglied. Bevor der Löffel abgibt, sagt er Euch, daß Ihr bei Tanna einen Meister der Schlinge suchen sollt. Damit Ihr von Tanna eine Information bekommt, heißt's tüchtig anstrengen. Um den letzten Wettbewerb zu schaffen, müßt Ihr auf Ticks zurückgreifen. Ein Treffer auf den Vogel bringt 2500, einen auf die Maus 500 Punkte. Leider ist die Information ziemlich dünn. Beim einem Zwischenstopp in der Gilde erfährt Ihr, daß die Entführung möglicherweise ein Racheakt war. Der Vater der Entführten hat kürzlich einen Arenakämpfer geschlagen. Kurz: Wieder mal die Knochen in der Kampfbahn hinfallen. Wenn Ihr den starken Gegner Wiphlast erledigt habt, gibt es endlich eine brauchbare Spur. Nun taucht ein alter Kämpfer auf, gerade der, der von dem Vater des Mädchens geschlagen wurde. Auf die Frage, ob er noch Rachegeplüste hege, verneint er. Er sagt aber, daß irgendjemand bei diesem Kampf sehr viel Geld verloren hätte, das auf ihn gesetzt war. Zumindest hätte er das in einer Kneipe gehört.

Die uns mittlerweile gut bekannte Barfrau im Rat's Nest Pub gibt uns tatsächlich den Tip, daß ein Heiler namens Smith, Geld und Job bei einer Arenawette verloren habe. Zuletzt wurde dieser an der Trading Post gesehen, als er in Richtung Rock Quarry zog. In der Trading Post erfahren wir auch nichts Neues und ziehen



weiter. Im Rock Quarry angekommen finden wir endlich einen wichtigen Hinweis, die Kappe eines Mädchens. Da nichts weiter zu finden ist, zieht Ihr Euch wieder in die Gilde zurück, um Euch mit dem Gildemeister zu beraten. Der meint, daß Smith aus der Angelegenheit ordentlich Geld herausgeholt will. Ein kurzer Besuch in der Stammkneipe (Rat's Nest) bringt mehr Informationen. Die altbekannte Barfrau hat Gerüchte über einen Sklavenmarkt gehört. Als Ihr diese Geschichte dem Gildemeister erzählt, ist der alte Herr völlig aus dem Häuschen. Er befiehlt Euch sofort zu den Ruinen zu reiten. Er wolle mit anderen Männern den Rest des Gebietes absuchen. Und richtig, in den Ruinen findet Ihr Smith und das Mädchen. Unterdessen war Euer Meister auch nicht untätig. Er hat mit seinen Männern den Sklavenhändler ringerschlagen. Als Dank für die Rettung der Tochter gibt's 26000 Goldstücke und noch besser rund 70 Hitpoints zusätzlich. Mit diesem Reichtum kann sich der Kämpfer Rurhe gönnen (er wird noch in "Curse of the Azure Bonds" gebraucht). Es wird Zeit für einen anderen Charakter, den Magier!

Der Magier

Der Gildemeister der Magierzeit ist ein älterer Herr. Sein Name: Biswon. Er braucht für einen neuen Zauberspruch ausgepresste Tintenlöcher! Da er selbst nicht mehr gut zu Fuß ist, dürft Ihr, der angehende Zauberehrfing, diese appetitliche Zutat besorgen. Angeblich gibt es diese Spezialität bei der Trading Post zu kaufen. Der dortige Händler weiß aber von nichts und gibt Euch den Tip, Eure Suche mal beim toten Drachen fortzusetzen. Waldläufer sollen dort einen ange-



schrift "Steinmetz" Logisch auf zum Steinbruch. Der Steinmetz nimmt den Dietrich und gibt uns dafür im Auftrag einer gewissen Diana ein Fläschchen Elixier. Wenn ihr es öffnet, erscheint eine junge Frau, die sich als Diana's Tochter zu erkennen gibt. Nur ein dreifach geprüfter Magier könne sie befreien.

Die erste Prüfung ist bei Tanna. Hier müßt ihr das vierte und schwerste Scoreboard erreichen. Erst dann erzählt Tanna von dem nächsten Elixier, das ihr in dem Labyrinth des alten Wizards findet. Diese zweite Flasche eröffnet Euch die zweite Prüfung. In dem Turm des Magers in Hultar lebt ein böser Dämon. Den müßt ihr erledigen. Wenn ihr im Turm eine bestimmte Kiste aufmacht, erscheint ein Lichtwesen und zerstört den Dämon. Das Wesen kommt auf Euch zu und gratuliert zur bestandenen zweiten Prüfung. Eine Botschaft am Boden der Superkiste besagt, daß der Eremit einen besonderen Trank gefunden hat. Auf zum Eremiten und die Flasche geöffnet. Die dritte Prüfung ist recht leicht. Ihr müßt nur in der Arena den Minotaur Taurus besiegen, der Diana's Tochter gefangenhält. Nachdem ihr den Finstlerling besiegt habt, erscheint Diana und lobt Euch. Taurus habe ihre Tochter in einem Spiegel gefangen und nur ein dreifach geprüfter Magier sei imstande den Spiegel zu zerbrechen. Nun gut, die drei Prüfungen habt ihr aber wo ist der Spiegel? Auf den Schreck erstmal einen trinken gehen und siehe da im Rat's Nest Pub hören wir doch tatsächlich, daß jemand ein glitzerndes Ding im Schiffswrack gesehen habe. Dort angekommen, findet ihr aber nicht den heißbegehrten Spiegel, sondern eine Nachricht an Taurus. Der Spiegel solle sich im Spukhaus befinden. Endlich findet ihr in diesem finsternen Ort den Spiegel. Nachdem ihr die Tochter von Diana befreit habt, gibt es als Dankeschön in der Gilde 21.500 Goldstücke und 30 Hitpoints mehr. Für den Magier sind hier nun die Abenteuer vorerst zu Ende und der nächste Charakter darf sich bereitmachen.

Der Kleriker

Wichtigste Attribute sind Weisheit, Stärke und Dexterity. Die Gilde der Kleriker befindet sich im Tempel des Tempus im südwestlichen Teil von Hultar.

Der Hohepriester gibt uns so gleich den Auftrag, einen Tempeldiener zu finden, der den Auftrag hatte, wichtige Schriftrollen zu besorgen. Der Händler, zu dem uns der Priester schickt, sagt, daß er den Diener am großen Baum gesehen hätte. Dort findet ihr den Knaben auch. Leider ist er schwer verletzt und röhrt, daß ihn Waldräuber überfallen und die Schriftrollen gestohlen haben. Den Verletzten zurückbringen und sich danach zur Trading Post aufmachen. Der dortige Händler gibt Euch die Information, daß beim Eremiten jemand überfallen worden sei. Richtig, dort findet ihr ein altes Lager, neben allen Essenresten liegen die heiligen Rollen. Die Räuber hielten sie wohl für wertlos. Dem Hohepriester dagegen sind die Dinge 1000 Goldstücke wert.

Während unserer Abwesenheit wurde ein Beutel mit heiligem Weihrauch gestohlen (passen die Jungs denn nie auf?). Den sollen wir also wiederbeschaffen. In den Kanälen finden wir dann auch den Dieb, aber leider zu spät. Er zählt gerade seine Goldmünzen, die er für den Verkauf des Weihrauchs bekommen hat. In der nächsten POWER PLAY lösen wir die übrigen Aufgaben.

Champions of Kryn (Amiga)

Markus Weilm aus Gottmadingen weiß, wie ihr jeden Kampf in "Champions of Kryn" gewinnen könnt. Während des Kampfes so schnell wie möglich auf die "ENTER"-Taste drücken, bis die eigene Figur an der Reihe ist. Mit dieser Figur die gewünschte Action ausführen, danach sofort wieder die "ENTER"-Taste drücken, bis die nächste eigene Figur an der Reihe ist. Dadurch wird verhindert, daß die gegnerischen Figuren zum Zuge kommen. Die Frage ist nur, ob das Spiel dann noch Spaß macht.

vw

Maniac Manson

Kaum zu glauben, mal wieder ein "Maniac Mansion"-Tip. Zwar bekommen wir immer noch stapelweise Komplettilösungen, aber einmal ist genug, außerdem hat die C64-Version ja schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Kurt Seifert aus Cham hat sich wieder mal mit

Dr. Fred herumgeschlagen und ein paar witzige Details entdeckt, die vielleicht nicht jedem aufgefallen sind.

— Michael

Michael ist Fotograf. Deshalb besorgt er sich den Schwamm neben dem Spiegel im Badezimmer (Mumie) und marschert damit in den unterirdischen Gang. Dort entdeckt ihr die Plutze mit der Entwicklungslösung (vorher vom Regal kippen). Mit dem Schwamm könnt ihr die Flüssigkeit bequem aufwischen. Geht anschließend zu Ed und gebt ihm das Paket und den Hamster (Paket abfangen, Hamster durch "Läuten" anlocken). Vor der Haustür findet ihr jetzt einen unentwickelten Film im rechten Busch. Film und Schwamm mit ins Fotolabor (2. Stock) nehmen. Tür unbedingt schließen und kein Licht anmachen. "Entwickler-Schwamm" und Schale benutzen. Die Bilder bringen wir zu Ed. Und siehe — der Menschenfeind wird zum Menschenfreund. Er läßt sich zum Guten bekehren und erweist sich auch am Schluß des Abenteuers als sehr nützlich.

— Wendy

Sie holt sich im Medizinraum das Manuskript (Schreibtsch), spannt es in die Schreibmaschine (3. Stock, letzte Tür) und kann es dann in Ruhe lesen. Danach geht sie in das Musikzimmer und schaltet den Fernseher ein. Nachdem sie die Sendung vollständig gesehen hat, kann sie den frankierten Umschlag mit der Schreibmaschine benutzen. Adresse nicht vergessen. Nun steckt Wendy das Manuskript in den Umschlag und bringt es zum Briefkasten. Aufmachen, Umschlag rein und wieder zumachen. Danach das Fähnchen hochziehen und zurück ins Haus marschieren. (In eins der Zimmer nicht im Flur bleiben!) Nach einiger Zeit wird das Päckchen abgeholt. Es folgt ein netter Zwischenfilm, und kurze Zeit später klingelt es an der Tür. Im Briefkasten liegt ein Vertrag über mehrere Millionen.

— Syd

Er spielt auf dem Klavier im Musikzimmer und nimmt die (echt fette) Melodie auf die leere Kassette aus der Bibliothek auf. Anschließend muß er sich die Fersendensendung ansehen. Mit der Kassette geht er zum grünen "Tentacle" und spielt das Band ab. Daraufhin erhält er vom "Tentacle" ein

Demoband. Er beschriftet den Umschlag mit der Schreibmaschine und verschickt das Demoband genauso wie Wendy. Fähnchen nicht vergessen! Das grüne "Tentacle" erhält nach einiger Zeit einen Plattenvertrag und ist natürlich überglücklich. Von nun an wird es den Überbringer der guten Nachricht immer beschützen und auch das purpurne "Tentacle" am Schluß verjagen.

— Mit einer 25-Cent-Münze bekommt man eine eiskalte Pepsi aus dem Labor-Automat.

— Ein anderes Endbild bekommt man, wenn man Dave in den leeren Pool steigen läßt (nicht mehr herausholen) und dann den Hauptwasserhahn zudreht.

— Dr. Fred hat in seinem Labor ein Penskop, mit dem er die Geschehnisse auf Ednas Bett beobachten kann (pfu!).

— Angeblich existiert an geheimen "Experimentierlabor", in dem Dr. Fred lauter Totenköpfe aufbewahrt haben soll. Weiß jemand etwas Genaueres darüber?

— Einen Strahlenmord begeht man, wenn man drei Personen in der Küche vor die Mikrowelle stellt, das leere Glas aus der Speisekammer mit radioaktivem Wasser aus dem Pool füllt und es in die Mikrowelle stellt. Jetzt nur noch das Maschinchen anschalten und die Klappe aufmachen — angenehme Nachtruhe. vw

Might & Magic II

Ralf Dankel aus Steinfurt hat einen prima Tip für alle auf Lager, die keine Lust haben, sich ihre Zaubersprüche auf der ganzen Welt zusammenzusuchen. Man kann sich nämlich alle Sprüche (Sorcerer und Cleric) auf einmal kaufen. Dafür braucht man 2 Millionen Goldstücke (wenn's mehr nicht ist) und einen Sorcerer des siebten Spell-Levels. Man geht mit seiner Party zu den Koordinaten "B2 63" und wird von dort zu einer Treppe teleportiert. Nun steigt man diese hinauf und befindet sich im zweiten Level des Dungeons unter Castle Pinehurst. Euer Ziel sind die Koordinaten 2,1, auf denen sich ein alter Zauberer befindet. Er ist von einer Energiebarriere umgeben, die sich jedoch mit dem Spruch "Etherize" überwinden läßt. Für den Rückweg ist der Spruch "Surface" oder "Town Portal" zu empfehlen. Froher Einkauf!

vw

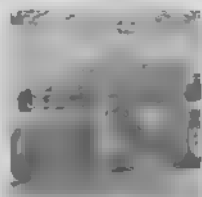
Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097
Fax: 04551/1342



Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel. 02606 / 331 u. 323

SEGA MEGA DRIVE

PC
Engine



(79,94)



(89,94)



(99,94)



94,94

Super Monaco Grand Prix

Moonwalker

Ninja Spirit

Bonk's Adventure

***SEGA MEGA-DRIVE PAL**

Incl. Netzgerät, ohne Spiel **269,94**

***SEGA MEGA-DRIVE RGB/PAL**

Incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**

Joystick Competition STAR NEU **59,94**

Batman 94,94
Phelios 94,94
E. Swat 89,94
Ghostbusters 89,94
Fantasy Star II (engl.) 129,94
Super Shinobi 89,94
World Cup Soccer 79,94
Thunderforce III 84,94
Columns 79,94
Rastan Saga II 89,94
Klax a.A.

***PC-Engine Core Grafz RGB**

Incl. Netzgerät, ohne Spiel **339,94**

***PC-Engine Core Grafz PAL**

Incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**

***Super Grafz PAL-Version**

Incl. Netzgerät und Spiel **479,94**

Joystick Competition STAR NEU **59,94**

Puzznic 94,94
P.C. Kid 84,94
Super Star Soldier (Gunhed II) 94,94
Ghouls n Ghosts (Super Grafz) 149,94
Devil Crash 99,94
Rabio Lupus a.A.
Y's a.A.
Fantasm Soldier a.A.

GAME BOY



158,94

Preis je Spiel ab DM

44,94

bereits über 60 verschiedene Titel lieferbar

Nintendo



79,94

Tetris



104,94

Double Dragon II

In Kürze erwarten wir:

Pinbot 79,94
Airwolf 89,94
Knight Rider 89,94
Faxandu 79,94
Bades of Steel a.A.
Bayou Billy a.A.
Guardian Legend a.A.
B'g Foot a.A.

Unsere Preise verstehen sich zzgl. Versand u. Nachnahmekosten

Coupon PP 10/90

Fordern Sie unseren Spezialkatalog an! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

*Die mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Führung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.
Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America, Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC-Engine Super Grafz sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

Händleranfragen erwünscht.

Name

Str.

Ort

System

Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy

☐ ☐ ☐ ☐ ☐



Xenomorph

Andreas Brasse aus Bochum hat die ersten Levels des Science-Fiction-Adventures Xenomorph ausgeteilt und möchte Euch seine Karten mit Lorentz teilen. Hier also die Ebenen 12 bis 17 und vergesst nicht Euren Creditchip im Kaffeeautomaten, mir passiert das dauernd. VW

Monster Ebene 17 bei
Gegenstand Nr. 5

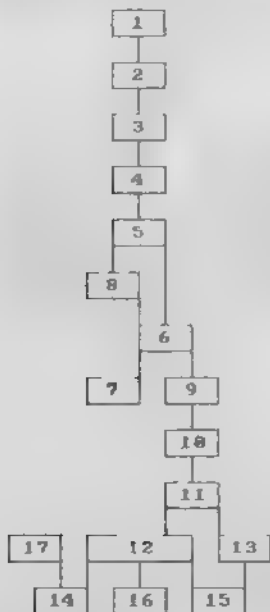


schieszen auf den Punkt
unter dem Gesicht
(siehe Pfeil)

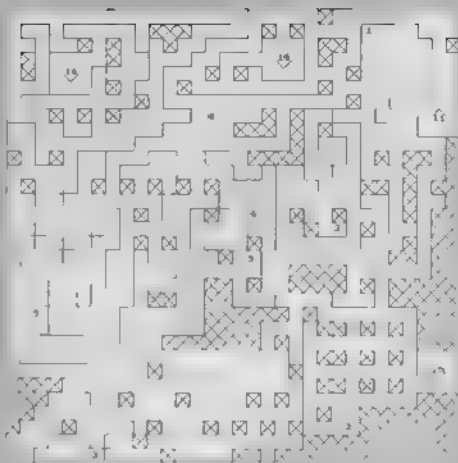
Hier müsst Ihr besonders gut zielen

- ↗ = Leiter nach oben
- ↘ = Leiter nach unten
- 5 = Gegenstand
- ! = Tür oder Sicherheitstür

Die Legende zu den Karten

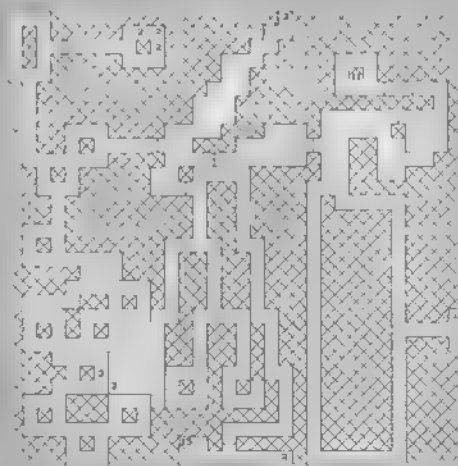


Die Zugänge zu den einzelnen Levels



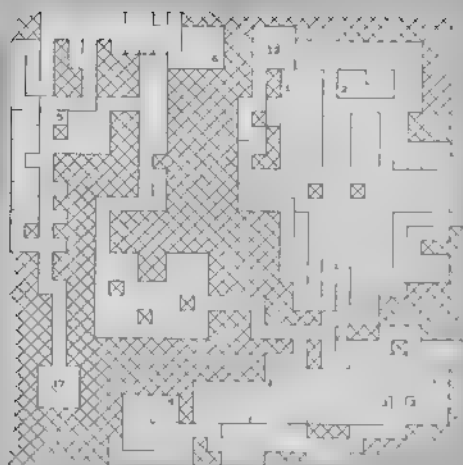
Ebene 12

- 1 Truhe
- 2 Schlüssel zur
- 3 Kasse
- 4 Kasse
- 5 Kasse



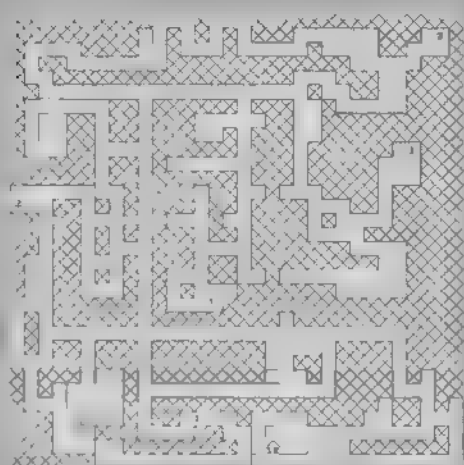
Ebene B

- 1 Kasse
- 2 Kasse
- 3 Kasse



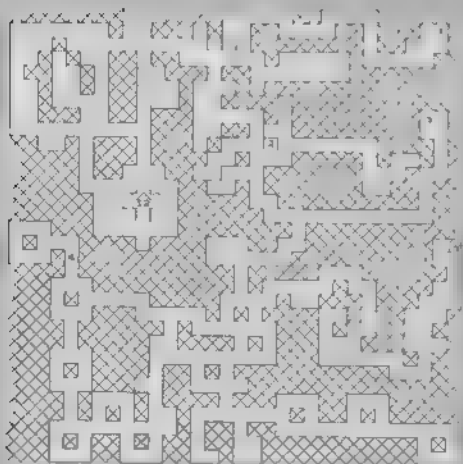
Ebene 14

1. Elektroverteilung
2. Nahrungsaufnahme
3. Aufwachen und Schlafen
4. Nahrungsaufnahme
5. Nahrungsaufnahme
6. Nahrungsaufnahme



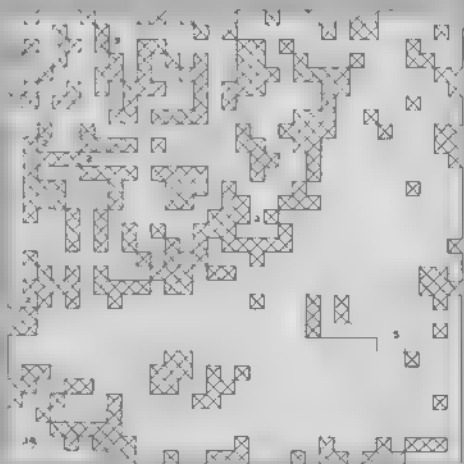
Ebene 15

1. Elektroverteilung
2. Nahrungsaufnahme
3. Aufwachen und Schlafen



Ebene 16

1. Gravitationszone
2. Nahrungsaufnahme
3. Aufwachen und Schlafen
4. Nahrungsaufnahme



Ebene 17

1. Nahrungsaufnahme
2. Nahrungsaufnahme
3. Nahrungsaufnahme
4. Nahrungsaufnahme
5. Nahrungsaufnahme
6. Nahrungsaufnahme
7. Nahrungsaufnahme
8. Nahrungsaufnahme
9. Nahrungsaufnahme
10. Nahrungsaufnahme
11. Nahrungsaufnahme
12. Nahrungsaufnahme
13. Nahrungsaufnahme
14. Nahrungsaufnahme
15. Nahrungsaufnahme
16. Nahrungsaufnahme
17. Nahrungsaufnahme
18. Nahrungsaufnahme
19. Nahrungsaufnahme
20. Nahrungsaufnahme

1. 1
 2. 2
 3. 3
 4. 4
 5. 5
 6. 6
 7. 7
 8. 8
 9. 9
 10. 10
 11. 11
 12. 12
 13. 13
 14. 14
 15. 15
 16. 16
 17. 17
 18. 18
 19. 19
 20. 20
 21. 21
 22. 22
 23. 23
 24. 24
 25. 25
 26. 26
 27. 27
 28. 28
 29. 29
 30. 30
 31. 31
 32. 32
 33. 33
 34. 34
 35. 35
 36. 36
 37. 37
 38. 38
 39. 39
 40. 40
 41. 41
 42. 42
 43. 43
 44. 44
 45. 45
 46. 46
 47. 47
 48. 48
 49. 49
 50. 50
 51. 51
 52. 52
 53. 53
 54. 54
 55. 55
 56. 56
 57. 57
 58. 58
 59. 59
 60. 60
 61. 61
 62. 62
 63. 63
 64. 64
 65. 65
 66. 66
 67. 67
 68. 68
 69. 69
 70. 70
 71. 71
 72. 72
 73. 73
 74. 74
 75. 75
 76. 76
 77. 77
 78. 78
 79. 79
 80. 80
 81. 81
 82. 82
 83. 83
 84. 84
 85. 85
 86. 86
 87. 87
 88. 88
 89. 89
 90. 90
 91. 91
 92. 92
 93. 93
 94. 94
 95. 95
 96. 96
 97. 97
 98. 98
 99. 99
 100. 100

1 CHAMPIONS OF KRYNN

Eastman Kodak Company
Tel. 62-21/40 75 21
Telex 62-21/40 13 30

Turrican (Amiga)

Klaus Neitzel hat Probleme mit "Turrican". Er findet am Ende von Welt 1 einfach keinen Ausgang, obschon er wie ein Verrückter gesucht hat.

Diese Frage kann Doc Bobo direkt beantworten. Mit Original-Software wäre das nicht passiert. Auf den "gecrackten" Versionen von "Turrican", die im Umlauf sind, fehlt nämlich ein kleiner Kasten mit dem man einen Aufzug rufen kann. Ohne diesen Türöffner geht es einfach nicht weiter. Pech gehabt. **vw**

Die Antwort zu

York Maite Mickisch hatte

an der letzten POWERPLAY Probleme mit dem "Berserker". Mit seinen eigenen Waffen war der Bursche einfach nicht klein zu kriegen. Bernd Schiffer aus Grevinbroch weiß Rat. Wenn man die Mission 19 ausführt (Pluto), muß man nur so lange warten, bis der Berserker richtig schön sauer wird und Dir überall hin folgen will. Jetzt einfach in das System (CH-010) quaddeln und auf den Berserker warten. Der Bösewicht wird, sobald er auftaucht, vom schwarzen Loch aufgesaugt. Ihr müßt nur aufpassen, daß es Euch nicht selber erwischt. **vw**

Corruption

Wolff Arndt und Alex Lamm haben beide das gleiche Problem. Sie sitzen im Magnetic-Scrolls-Adventure "Corruption" im Krankenhaus fest und wissen nicht, wie sie der Krankenschwester entkommen können. Anschließend sind die guten alten Text-Adventures doch nicht so einfach tot zu kriegen, wenn man sich einmal die vielen Anfragen ansieht, die immer noch bei uns eintrudeln. Wer also eine prima Lösung für Infocom oder Magnetic-Scrolls-Spiele anzubieten hat, sofort einschicken. **vw**

Legend of Faerghail

Frank Noe aus Zweibrücken hat ein paar Probleme im Reich von Faerghail. Wer kann ihm folgende Fragen beantworten?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener, Level II?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Erdelementars in den Zwergenminen, Level II?

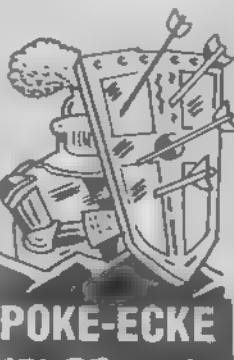
— Wie lautet die Antwort auf die Frage der Tür im Sesselraum des verfallenen Schlosses, Level III?

— Wie lautet die Lösung, auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint?

— Wo sind die Schlüssel zu den verlassenen Türen in der Elfenpyramide, Level IV? Hat jemand eine Lösung für diese Probleme? **vw**

Legend of Zelda

Das gute, alte "Legend of Zelda" wird immer noch mit Begeisterung gespielt. Auch Tina Siller aus Lauf ist davon begeistert. Allerdings hat sie ein kleines Problem. Sie hat schon die ganze "Triforce" beisammen. Das einzige, was ihr noch fehlt, sind der rote Ring, der Herzbehälter und der silberne Pfeil. Da sie ohne diese wichtigen Dinge nicht mehr weiterkommt, hier ihr Hilferuf. Wer kann ihr weiterhelfen? **vw**



Ranarama (ST)

Carsten Scholz aus Kiel weiß, wie ihr eure Energie wieder aufrücken könnt. Springt man von Etage A nach Etage B

und anschließend wieder zurück nach Etage B, so sind nicht nur alle Monster (bis auf die Rune-Magier) wieder lebendig, sondern auch die Energiefelder und die Monster-KI-Felder. Ist man also in Energienot, läuft man einfach zum nächsten Teleporter und springt solange zwischen den Etagen hin und her, bis der Energievorrat wieder aufgefrischt ist. Oft erscheinen einige Energiefelder in dem Raum, in den man teleportiert wird. **vw**

After Burner (ST)

Markus Meister aus Enderby in Kanada hat einen Tip für alle "After Burner"-Piloten.

Das Spiel mit "Backspace" anhalten, dann AGES (Sega rückwärts) eintippen. Man sollte jetzt ein digitalisiertes "Hooray" (= Hurra) hören und von vorne anfangen. Nun kommt man mit "+" in den vorhergehenden Level und mit "-" in den nächsten.

Das Spiel wieder mit "Backspace" anhalten und "Thunderblade" eintippen. "+" und "-" funktionieren jetzt auch und zusätzlich G = mehr Missiles, T = weniger Missiles, N = unbegrenzte Leben. **vw**

Crackdown (ST)

Zu schwer? Kein Problem für Stefan Goblonski aus Neckargemünd. Nachdem ihr das Spiel geladen habt, einfach "SMURF" eingeben. Wenn ihr anschließend F2 oder F3 drückt, habt ihr unbegrenzte Lebensenergie für eure Kämpfe. **vw**

Ivanhoe (ST)

Oliver Detjen aus Brunnum will euch das hektische Ritterleben etwas erleichtern und hat eine Cheat für "Ivanhoe" ausgeknobelt. Ihr drückt die Pausen-Taste, anschließend gebt ihr "JC IS THE BEST" ein. Wenn ihr jetzt die N-Taste drückt, kommt ihr einen Level weiter. Durch Drücken der Delete-Taste werden alle Monster auf dem Schirm getötet. Die Control-Taste tötet das Monster in der Bonusrunde. **vw**

Impossamole (ST)

Felix Mack aus Gräfenberg hat ein paar "Cheats" für das Spiel "Impossamole". In der High-Score-Liste tippt man "HEINZ" ein für dreimal so viel Kraft bei Tritten und Waffen "Oochouch", damit man auf Wasser und Stacheln laufen kann. Gebt ihr "Commando" ein, könnt ihr die jeweilige Waffe solange behalten, bis ihr eine neue findet. "Lumbajak" verdoppelt eure Energieleiste und "Annfrank" macht das Spiel schwerer (die Wurmdosen geben weniger Energie). **vw**

Das Magazin

Andreas Zeilinger aus Bayreuth hat die sieben Paßwörter für alle Jung-Redakteure herausgefunden.

HEIMDAL
TSCHAKO
ATACAMA
NEMESIS
CHANGAI
ZWINGER
CYCLAME

vw

Deathtrack (MS-DOS)

Florian Müller aus Neckartenzlingen hat einen Tip für PC-Benutzer.

Habt ihr ein Auto ausgewählt, dann solltet ihr euch dreißig der kleinen Caltrops kaufen und dann das Spiel "re-starten". Wenn man nun das selbe Auto nimmt, hat man die Caltrops noch immer (ohne Geld ausgegeben zu haben). **vw**

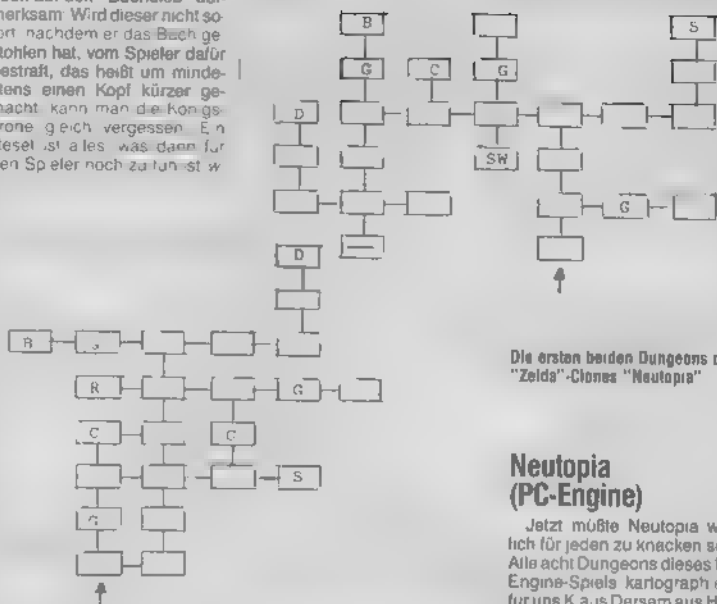
X-Out (Amiga)

Peter Schade aus Hamburg hat noch eine Berichtigung zum bekannten "X-Out". — Cheat: Wer sich "X-Out" erst vor kurzem gekauft hat, mußte bemerkt haben, daß die Cheats nicht funktionieren. Hier die neueste Version: Als erstes kauft man sich das teuerste Schiff, dann nimmt man sich den kleinsten grünen Satelliten und geht damit auf die Credit-Anzeige. Jetzt drückt man den Feuerknopf und schon sollte man 500.000 Credits erhalten. **vw**

gentlich nur noch zwei wichtige Informationen beschaffen. In Phazonon wird man von einer großen Anzahl bössartiger Kreaturen gewarnt, die in Shagart eingetroffen sind, in Lindon erfährt man von der Tochter des Bürgermeisters, daß es zwischen Dware und Shagart eine Abkürzung gibt. Das entscheidende Gefecht findet dann in einem Labyrinth in Shagart statt. Das Labyrinth, in dem übrigens auch der Fo-Slayer Arrow (man beachte den Namen) befindet, ist im Inneren des gerade geöffneten Hauses, am Ende erwartet einen dann Ra Goan selbst. Hilfestellung für den Kampf gegen diesen Bösewicht: Der Kopf ist Ra Goans schwache Stelle. Mit Ra Goan vernichtet man übrigens gleichzeitig auch die Statues of Evil (dritte Aufgabe!), den Weg zum Mt. Ozgul kann man sich also gestrost sparen.

Bleibt eigentlich nur noch ein kleiner Spaziergang zum Varlin Castle, wo man dann auch prompt zum König gekrönt wird. Congratulations! Ach, a Torsten machte uns

noch auf den "Buchdieb" aufmerksam. Wird dieser nicht sofort nachdem er das Buch gestohlen hat, vom Spieler dafür bestraft, das heißt um mindestens einen Kopf kürzer gemacht, kann man die Kronskrone gleich vergessen. Ein Reset ist also was dann für den Spieler noch zu tun ist.



Die ersten beiden Dungeons des "Zelda"-Clones "Neutopia"

Neutopia (PC-Engine)

Jetzt müßte Neutopia wirklich für jeden zu knacken sein. Alle acht Dungeons dieses PC-Engine-Spiels kartographiert für uns Klaus Derssem aus Hannover. **W**

GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive

Nur Versand Kein Ladenverkauf

AMIGA-SEGA

[illegible]

SEGA Master System 259,-

SEGA Mega Drive 456

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten VK + 4 00 - NN + 6 00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

ACHTUNG ÖSTERREICH!!

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen

SEGA MEGA DRIVE

[illegible]

PC Engine Super Graphic

Super Grabz with Spool "BATTLE ACE" 65 4490
Super Grabz Spool ab 65 990

NEC PC ENGINE

[illegible]

SNK NEO GEO

Die Super-Konsole mit 100 % Automaten-Graphik.
Man muß Sie einfach schon gesehen haben.
NIE O. GEO KONZERN

ACHTUNG NEU in ÖSTERREICH!!!
Verleih von sämtlichen Konsolen und Video-Playern
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen. Spiel- und

STEIRERFUNK

A. m. s. d. 8
 A. m. s. d. 8
 Telefon 0316/918968

Krieg um die Krone I

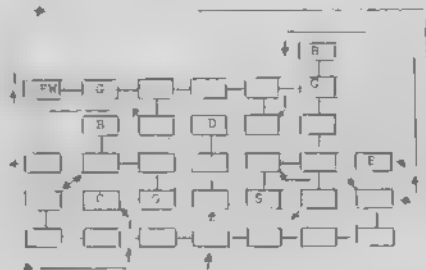
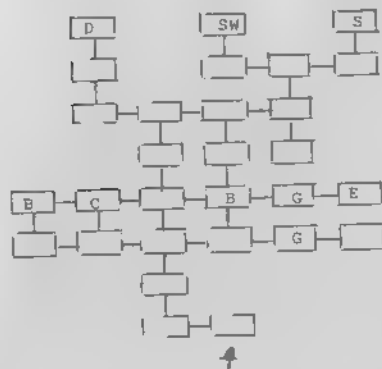
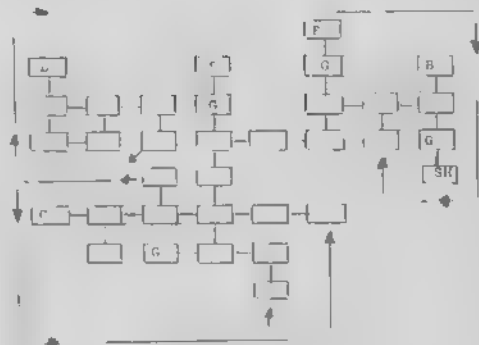
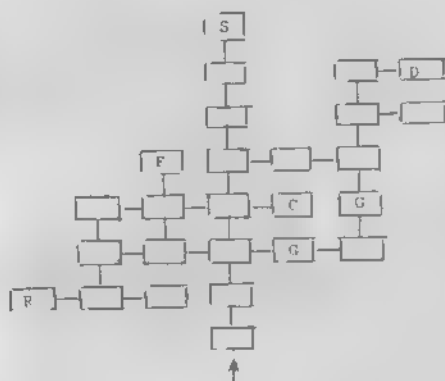
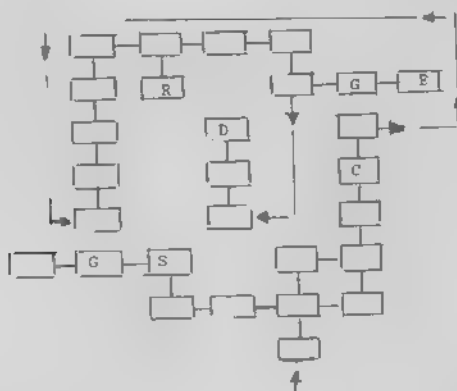
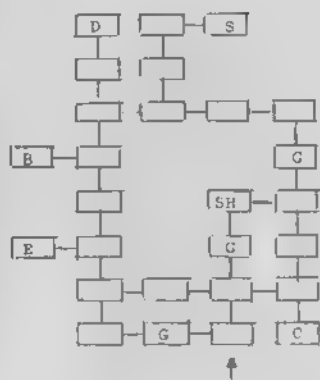
Es war einmal zu einer Zeit als der Mensch
noch nicht die unangenehme
Vormacht über die Erde innehatte
Das Land wurde von den grausamen
Trollen beherrscht. Zu jener Zeit kamen
die Könige aus dem Osten und brachten
ihre Mächte mit sich und die Götter
die dann die Erde gegen die Trollen ließen



- Anspruchsvolle Grafik
 - Ausgeklügeltes Kampfsystem
 - Steuerung über Joystick

Bestellnummer C400801
 Preis DM 49,-

...kostenloser Katalog auf Anfrage... Händleranfragen erwünscht...



Der Schlüssel zu Klaus Dersams Neutopia-Karten:

G: Geheimgang S: Schlüssel C: Kristallkugel R: Rüstung
B: Bomben D: Diamanten E: Energie(flasche)
EW: Energieerweiterung SW: Schwert GL: Glocke

Hier findet ihr die restlichen sechs Kristalle: "Neutopia"-Dungeons 3 bis 8

✱ SNK NEO GEO ✱

✱ PC ENGINE ✱

✱ GAME BOY ✱

✱ SEGA MEGA DRIVE ✱

✱ PCs ✱

✱ AMIGA ✱

✱ ZUBEHÖR ✱

✱ BÜCHER ✱

✱ PROGRAMMVERLEIH ✱

per IBM, AMIGA - kein Versand

**RUFEN SIE AN, WIR HABEN
WAS SIE WOLLEN!**

**HSC HARD'n SOFT GMBH
HOMBERGER STRASSE 72
4130 MOERS**

TEL: 02841/170150

FAX: 02841/170159

Tatsujin (Sega Mega Drive)

Lassen wir noch einmal den Sprengstoffexperten Hans-Jürgen Grahl zu Wort kommen. Er hat eine Möglichkeit gefunden, jeden der Endgegner mit nur einer Bombe zu zerstören. Bombe schießen, Pause-Button drücken, 3 Sekunden warten, zweimal Start drücken. Das Spielchen wiederholt man bis der Gegner den Geist aufgibt. **ww**

Down Load (PC-Engine)

Daniel Ebenhoch aus Remagen überließ uns schon jetzt eine Liste mit Codes zum rechten Levelanwahl für das neue PC-Engine-Spiel "Down Load". Hier ist sie: **ww**

| Level | Code |
|-------|-------------------|
| 2 | 743000FSOL |
| 3 | 84FC00F74 |
| 4 | kein eigener Code |
| 5 | 08KM34FSKJ |
| 6 | 0SPGF4FBH4 |

Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den niedlichen "Flappy" eingespielt. Mario Klier aus Stadl-Paura lieferte wenige Tage später weitere elf Codes. **ww**

| Level | Code |
|-------|----------|
| 11 | 11 A00D |
| 12 | 12 A40D |
| 13 | 13 A905 |
| 14 | 14 ABC9 |
| 15 | 15 AC02 |
| 16 | 16 ARKE |
| 17 | 17 AF02 |
| 18 | 18 AFDA |
| 19 | 19 AFGE |
| 20 | 20 AFDC |
| 21 | 21 A003 |
| 22 | 22 - C3 |
| 23 | 23 A10B |
| 24 | 24 AUCF |
| 25 | 25 AJ0D |
| 26 | 26 AK00 |
| 27 | 27 AMX0 |
| 28 | 28 AN08 |
| 29 | 29 ANG0 |
| 30 | 30 AN02 |
| 31 | 31 A001 |
| 32 | 32 A037 |
| 33 | 33 AML9 |
| 34 | 34 ARCD |
| 35 | 35 AR03 |
| 36 | 36 AS06 |
| 37 | 37 A4 D6 |
| 38 | 38 AVE0 |
| 39 | 39 AVG2 |

Final Blow (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler verriet uns den ultimativen Continue-Trick für Tairos Bildschirmprägelet "Final Blow". Erscheint das verhaßte Game Over auf dem Bildschirm, einfach A-Button und Joypad

nach oben drücken, dazu jetzt noch Starttaste betätigen und der schon verlorene Kampf kann fortgesetzt werden. **ww**

Alf (Sega)

Marc Stein aus Olpe ließ uns noch folgenden Minitip für "Alf" auf dem Master System zukommen: Geht in die Küche, nehmt dort die Salami, dann die Katze. Geht danach ins Kinderzimmer, pausiert das Spiel und drückt dann die Knöpfe "1" und "2" sowie gleichzeitig das Joypad nach links oben. **ww**

Puzzle Road (Gameboy)

Und nochmal Paßwörter: Folgende Liste, die die ersten 19 Levels des Größelspiels "Puzzle Road" abhandelt, verdanken wir Jörg Balke aus Hamburg. Wie sieht's mit den restlichen Paßwörtern aus? **ww**

| Level | Code |
|-------|------|
| 2 | SHMT |
| 3 | HAIA |
| 4 | HLG |
| 5 | NUHO |
| 6 | OSIN |
| 7 | BNJ |
| 8 | UGOL |
| 9 | RKKT |
| 10 | ETUA |
| 11 | DENY |
| 12 | ONOU |
| 13 | IASU |
| 14 | RTHC |
| 15 | OSIH |
| 16 | NUNI |
| 17 | IKO |
| 18 | LBDO |
| 19 | DTUE |

Splatterhouse (PC-Engine)

Von Werwölfen in Stücke gerissen, von Zombies erschlagen? Schluß damit! Daniel und Stefan Illger präsentieren hier eine komplette Führung durch das "Splatterhouse" sowie eine kurze Beschreibung aller Monster und Mutanten, inklusive ihrer Angriffsarten und Schwachstellen (harhar). Auf jeden Fall ist dieser Holenträpchen nichts für schwache Nerven!

Der erste Level des "Splatterhouse" bietet typische Gaisterbahnstandards: Zombies, die unserem Helden stur entgegenlaufen, jedoch mit einem einzigen Schlag mit der Holz-

latie ausgeschaltet werden können, Fledermäuse, die in jeder erdenklichen Höhe durch die Gänge flattern und so die Ausnutzung des gesamten Schlagrepertoires erfordern, sowie Schleimspeier, deren Auswurf (wurg) man am besten überspringt (löst sich nach gewisser Zeit auf). Nach dem zweiten Schleimspeier auf den hydraulischen Zacken achten diesen jedoch nicht überspringen.

Ach ja, da waren noch die beiden freundlichen Herren, die nach ihrem Tod (zwei Treffer) den Angriff durch ihre Köpfe fortführen. Also ein paar Schritte zurückweichen und dem Kopf auch noch eins verpassen. Der ganze Level endet dann mit einem Großangriff fliegender Würmer (oder mutierter Blutegel?), den man am besten in der Mitte des Bildschirms überlebt. Logisch, daß man nicht vergessen sollte, in alle Richtungen auszutreten. Achtung vor dem Wurm, der am Ende des Gametels den Körper des Gehängten verläßt, um als letztes Monster des Levels einen Angriff den Spieler.

Im zweiten Level geht's dann um einiges leichter zu. Am besten hält man sich immer einigermaßen in der Mitte des Bildschirms auf und macht reichlich Gebrauch von den Extrawaffen. Unter den Gegnern befinden sich neben den Schleimspeiern und der Kanarienvariante unserer Zombiefreunde, die leider diesmal ihr "Leben" erst nach dem zweiten Treffer aushauchen, auch schwimmende Morgensterne und einige Wassermöner. Die blitzartig auftauchenden Wassermöner mit einem Schlag töten, die Morgensterne überspringen. Den bevorstehenden Angriff der Gehängten erkennt man an den Öffnungen in der Decke. Also möglichst vor das jeweilige Loch stellen und die Körper auf halbem Wege mit einem gut gezielten Schlag abfangen. Die angriffslustigen Einrichtungsstücke stellen den Endgegner des zweiten Levels dar. Bis zu dem Zeitpunkt, wenn der Stuhl "aktiv" wird, am rechten Bildschirmrand bleiben, dann im Sprungrhythmus mitspringen und immer wieder zuschlagen (fünf Treffer). Dann wieder nach rechts gehen und das Messer je nach Höhe mit Schlag oder Fußtritt abwehren. Das heranfliegende Bild fängt man am besten in der Mitte des Bildschirms ab, die Flugbahn

ist jedoch (leider) nicht berechenbar. Danach ist der Angriff beendet und der bösartige Poltergeist macht einen Abflug durchs Fenster. Trotzdem sollte man auf den unsichtbar hangenden Kronleuchter achten. Im dritten Level hat man sich neben schon bekannten Monstern auch erstmalig gegen Werwölfe zu verteidigen. Diese springen unseren Helden an, können aber mit gezielten Fußtritten ins Jenseits befördert werden. Finden sie neben Rick auch einen niedergestreckten Zombie vor, machen sie sich erstmal über dessen Überreste her und verschonen dabei unseren Helden. Ausweichen sollte man aber auf jeden Fall den Irrlichtern bei der Brücke, da man sonst von einer Riesenpranke in eine dem zweiten Level nicht ganz unähnliche Wasserwelt gezogen wird. Die Schrotflinte ist dann in jedem Fall verloren. Generell sollte man in diesem Level die Flinte nicht zu oft einsetzen und die Munition für den Endgegner sparen. Diesen "Mad Chainsaw Massacre-Man" pumpt man mit Schrot voll, um ihm dann (falls die Munition wirklich nicht ausreichen sollte) mit dem "Grätsch"-Schlag (Sprung in eine Richtung, Pad dann nach schräg unten sowie beide Knöpfe drücken) den Rest zu geben.

Jetzt schnell weiter zum vierten Level. Natürlich wieder massenweise Zombies und Fledermäuse, dazu haufenweise Schleim, auf den hier jedoch nicht weiter eingegangen werden soll. Zwei Treffer und der Fall ist erledigt! Schwieriger ist es da schon, Ricks eigenen Spiegelbildern beizukommen. Diese verstecken sich im 5., 9. und 16. Spiegel. Ein Faustschlag und ein nachgerechter Sprungkick zur Begründung der fixen Karte sowie ein dritter Treffer müßte genügen. Eine Warnung noch vor den Löchern im Boden, die einem wieder einem Würmerangriff aussetzen. Schließlich der Endgegner der diesmal Rick in Form eines Untotenkreuzes nach dem Leben trachtet. Diesem Kreuz folgt man, bis es sich umdreht. Dann zieht man sich in eine Ecke zurück (ca. 2 Zentimeter vom Bildschirmrand entfernt) und läßt die Axt sprechen.

Als vollkommen überlaufen stellt sich dann Level 5 heraus. Alle bisherigen Monster sowie eine ganze Reihe von neuen Gegnern starten hier eine Wil-

Paradise of Games

Baaderstr. 13, 8000 München 5

Telefon: 089/201 19 35

Fax: 089/201 24 69

Wir liefern per Nachnahme
"VERSANDKOSTENFREI ALS"

| | Am | ST | PC |
|------------------------|-------|-------|-------|
| 588 Attack Sub | 79,- | --- | 89,- |
| Champions of Krym | 79,- | --- | 89,- |
| Codename Iceman | 109,- | --- | 119,- |
| Dragonflight | 89,- | 89,- | --- |
| East vs West Berlin | 79,- | 79,- | 79,- |
| F-19 Stealth Fighter | --- | 89,- | 119,- |
| Flight of the Intruder | --- | --- | 109,- |
| Hero's Quest | 109,- | --- | 119,- |
| Imperium | 79,- | 79,- | --- |
| Khalaan | 79,- | 79,- | 79,- |
| Kick off 2 | 69,95 | 69,95 | --- |
| Kax | 54,95 | 54,95 | --- |
| Larry 3 | 109,- | 109,- | 119,- |
| LHX Attack Chopper | --- | --- | 109,- |
| Manhunter S F | 89,- | 89,- | 109,- |
| Midwinter | 79,- | 79,- | 79,- |
| Might and Magic 2 | 89,- | --- | 89,- |
| Paris Dakar Rallye | 74,95 | 74,95 | 74,95 |
| Pirates | 79,- | 79,- | 74,95 |
| Police Quest 2 | 109,- | 79,- | 74,95 |
| Procyte | 79,- | 79,- | --- |
| Railroad Tycoon | --- | --- | 109,- |
| Starflight | 74,95 | 74,95 | --- |
| Their Finest Hour | 89,- | --- | 89,- |
| Ultima 5 | 89,- | 89,- | 89,- |
| Ultima 6 | --- | --- | 109,- |

Gameboy 169,-
+ Spiele 49,95

Dies ist nur ein Auszug aus
unserem Programm !!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Unser Telefon:
089/201 19 35

In dieser Rubrik der Power Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in englisch geschrieben.

Heute startet nun der dritte Teil der rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II. Im letzten Teil der Clue-Book-Übersetzung dieses Rollenspiels kriegt's dann einen besonderen Leckerbissen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt. Bevor wir aber alle Geheimnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's erstmalige Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron. Eine Liste mit Fundorten von NPCs darf ebenso wenig fehlen wie Kräfte um alle Zaubersprüche auf einmal zu lernen oder seine Party nachhag zu verbessern.

mh/vw

Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der dritte Teil des frisch übersetzten Clue Books.

Might & Magic II (TEIL 3)

Corak's Cavern

Diese Höhle war einst Wohnsitz und Arbeitsstätte des mächtigen Corak. Jetzt ist sie seine letzte Ruhestätte. Hier sammeln sich die Finsternen aller Untoten, die das ehemals

so wunderbare Laboratorium in eine heruntergekommene Heimstatt ruheloser Geister verwandelten.

Abenteurer benötigen einen Paß, um die letzte Ruhestätte Coraks zu besichtigen, und nur

Geistlichen ist es gestattet, seinen Leichnam zu sehen. Nur der tapfere Lloyd, einer von Coraks Gefährten, lebt in der Höhle verborgen, um sein Wissen an die Weiteren zu geben, die gewillt sind zu lernen.

Square Lake Cavern

Nur wenig ist über diese Region bekannt. Gerüchte über endlose Korridore und dämonische Wächter des Königs machen die Runde im Lande Cron. Dies ist ein Platz des absolut Bösen und sollte von allen gemieden werden, die nicht im Besitz höchster Kraft und Macht sind.

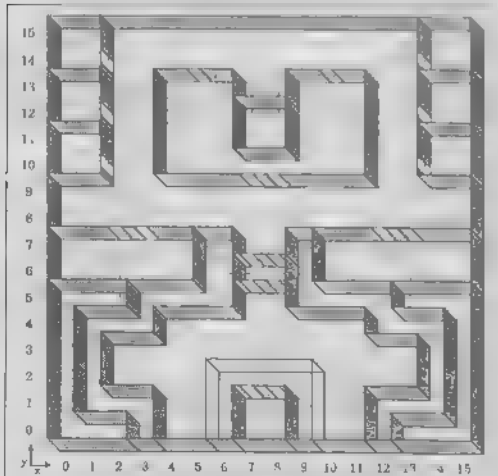
Ice Cavern
Diese verlassene Höhle ist Zuflucht für verzweifelte, abtrünnige Monster, die vor der beißenden Kälte der Tundra und dem Arm des Gesetzes flohen. Sie nutzen die Höhle als einen Stützpunkt, von dem aus sie Überfälle auf benachbarte Gegenden organisieren. Ihre reichhaltige Beute wird hier gelagert und schärfstens bewacht. Es wird gemunkelt, daß ein Besuch der Eishöhlen der Förderung des Charakters dienlich ist.

Sarakin's Mine

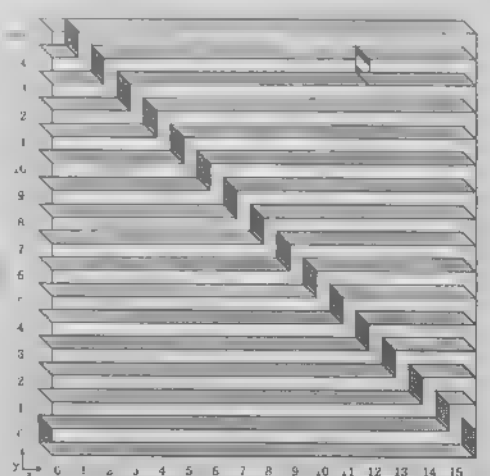
Diese verlassene Mine war in längst vergangenen Zeiten eine unglaublich reiche Goldquelle. Als die Jahre vergingen, befälschte sich ihr Besitzer, Sarakin, mehr und mehr mit seinem fortschreitenden Alter, wurde auf der verzweifeltsten Suche nach einem Gegenmittel schließlich wahnsinnig und starb. Sein böser Geist sucht noch heute die verfallenen Schächte heim.

Murray's Cavern

Hier betreibt Murray, ein zur Ruhe gekommener Abenteurer, sein Freizeitimperium. Murray verfügt über ausgezeichnete



Corak's Cavern: Grab und letzte Ruhestätte von Corak



Square Lake Cavern: Höchste Vorsicht ist geboten

Groß Electronic

Hardware—Software—Zubehör[illegible]

Zubehör

| Orkester No Name | 521 | 21 | 71 | 111 | 525 |
|------------------|-----|----|----|-----|-----|
| | 525 | H7 | 71 | 111 | |
| | 35 | 17 | 71 | 111 | |
| | 3 | 17 | 71 | 111 | |

Speichereverweiterung Amiga 500 512 KB mit Uhr abschaltbar
Externes Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar
Externes Laufwerk Atari ST 3,5" abschaltbar

Verantwortung für die Qualität der Arbeit und die Einhaltung der Regeln der Arbeitsordnung.

Groß Electronic

Robert Koch-S
Postfach 1213

Town door

Wall

-Secret Passage

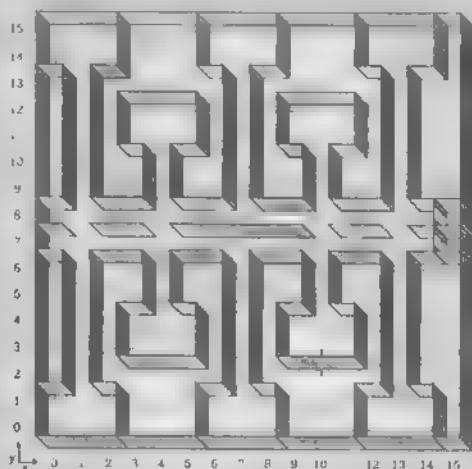
Battier

freundlich gesonnenen Abenteuerern vieles zu bieten. Seine Zaubertränke "Power Oil" und "Goofy Juice" sind vielleicht die wirksamsten im heutigen Cron. Aber seid gewarnt: Jeder Dieb bestraft er ohne Mitleid.

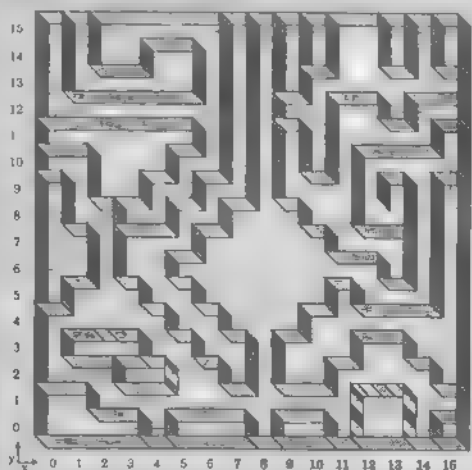
Druid's Point Cavern

Ursprünglich errichtet als ein Zentrum zur Erforschung der Naturkräfte, ist dieser einstmals stolze Platz nun von sich bekämpfenden Parteien aufgespalten. Jünger von Feuer, Wasser, Luft und Erde wurden von dem Herrn der Elemente

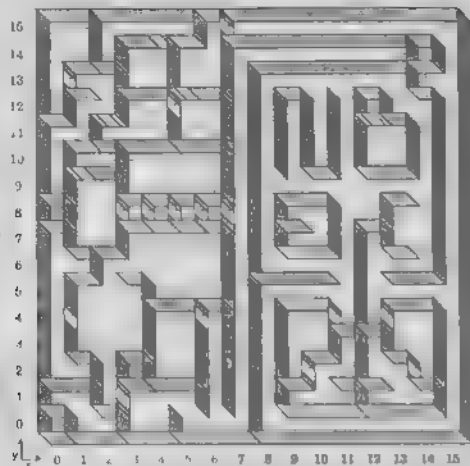
te Informationskanäle und hält zahlreiche Hinweise für die Truppe bereit, die gewitzt genug ist, sie zu entdecken. Er hat



Ice Cavern Letzte Zuflucht für einsame Monster



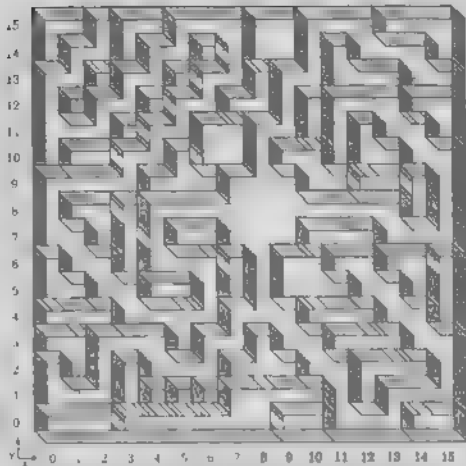
Sarakın's Mine: Gold in Hülle und Fülle



Murray's Cavern: ein Platz für müde Helden

von ihrem ursprünglichen Studium abgebracht und zum Krieg angestachelt. Oberhaupt dieses neuen Ordens ist Morvath, ein mutiger Mensch. Ein ehrwürdiger Druide, die

letzte Hoffnung der alten Garde, wird jeden reich belohnen, der ihm hilft, die Ordnung in seinem Reich wiederherzustellen.



Druid's Point Cavern: Druiden warten auf Eure Hilfe

Forbidden Forest Cavern

Dieser früher unberührte Wald ist nun eine Bastion des Bösen. Eine grauenhafte Armee, angeführt von zwei Drachen, führt ihre Vernichtungs-

feldzüge von dieser Höhle aus. Der Drachenführer — der Überlieferung nach ein Esdrache — soll von den Geschworenen von Mount Fairview zum Tode verurteilt worden sein. Er

SEIT JAHREN NUN GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!



Core Grafx
Super Grafx
CD-ROM

"Handy Engine" Handheld

SNK
NEO GEO

Sind auch Sie vom Konsolen-Fieber befallen?

Wir haben das Gegenmittel!

Was bieten die einzelnen Systeme?

Welche Spiele, welches Zubehör gibt es?

Was ist der Unterschied zwischen PAL und RGB?

Wo bekommt man brandaktuelle Neuheiten, supergünstige Gebrauchtartikel, Sonderangebote, Spezialzeitschriften und und und...

Antworten auf diese und viele andere Fragen gibt unser neuer, kostenloser und unverbindlicher Gesamtkatalog mit vielen Fotos. Heute noch anfordern!

Oder für Sofortinformation rufen Sie uns an!

0 53 24 / 20 01

SEGA

16-bit MEGA DRIVE/GENESIS

Master System

Game Gear Handheld

ATARI **LYNX**

Nintendo

Game Boy

Ihr Videospiele-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUKT

Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1 · Telefon (0 53 24) 20 01

Anzeigen und Internet vorhanden

GALAXY

PC ENGINE

| | |
|---------------------------|-------|
| PC Engine Super Grafx | 409,- |
| Battle Ace | 99,- |
| Grandprix | 99,- |
| PC Engine Core Grafx RGB | |
| + 1 Spiel | 399,- |
| Joystick XE | 149,- |
| Joystick XE | 199,- |
| CD-ROM | 699,- |
| Derfus*** | 119,- |
| Fine! Zone II*** | 119,- |
| Shanghai II* | 119,- |
| Wonderboy Monster Lair*** | 99,- |
| Beach Volley | 99,- |
| Devil Crash*** | 99,- |
| Dendododon | 99,- |
| SG Ghouls n Ghosts*** | 159,- |
| Hell Journey** | 109,- |
| Image Fight* | 109,- |
| Lode Runner | 99,- |
| Namco Whirlwind | 99,- |
| Ninja Spirit*** | 99,- |
| Power League Baseball III | 109,- |
| Rastan Saga II* | 109,- |
| Super Star Soldier*** | 109,- |
| Xenious | 99,- |
| u v a | 15,- |

SEGA MEGA DRIVE

| | |
|---------------------------|-------|
| PAL-Konsole + 1 Spiel | 399,- |
| PAL-Konsole ohne Tastatur | 279,- |
| Joystick ST | 99,- |
| Arcade Power Stick | 139,- |
| Afterburner | 99,- |
| Batman** | 105,- |
| Columns** | 99,- |
| Cyberball | 99,- |
| E-Swat | 99,- |
| Ghostbusters** | 99,- |
| Pho os* | 99,- |
| Rastan Saga II* | 99,- |
| Slitten Hockey | 99,- |
| Super Monaco GP*** | 99,- |
| Thunderforce III*** | 99,- |
| u v a | |

GAMEBOY

| | |
|------------------------------|------|
| Batman** | 59 |
| Castlevania** | 59 |
| Double Dragon III** | 59,- |
| Demolition** | 45,- |
| Pipe Dream** | 59,- |
| Puzzle Bobble** | 49,- |
| Puzznic** | 59,- |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 59,- |

SNK NEO GEO

| | |
|-----------------|-------|
| NEO GEO Konsole | 840,- |
| Memory Card | 79,- |
| Control pr | 179,- |
| Baseball** | 449,- |
| Solf | 349,- |
| Magician Lord | 449,- |
| Kidnapping | 449,- |
| Riding Hero | 549,- |

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

| | |
|------------------------|---------------------|
| Avengeur | PC Engine CD |
| Axis | Sega Mega Drive |
| Batman | Atari PC Engine |
| Batman | Atari ST Amiga |
| Battle Command | IBM/Atari ST/Amiga |
| BSS Jane Seymour | Atari ST/Amiga |
| Budokan | Sega Mega Drive |
| Chuck Yeagers AFT | Atari ST Amiga |
| Derfus | PC Engine SG |
| Die Hard | PC Engine |
| F-1 Circus | PC Engine |
| F-19 Stealth Fighter | Amiga |
| Falcon II-Disc II | Atari ST/Amiga |
| Flight of the Intruder | IBM |
| Helifire | Sega Mega/PC Engine |
| Int Soccer Challenge | Atari ST/Amiga |
| Insector X | Sega Mega Drive |
| Klax | Sega Mega/PC Engine |
| Namco Whirlwind | Sega Mega Drive |
| Populous | Sega Mega Drive |
| Rabbit Jump | PC Engine |
| Ringside Angel | Sega Mega Drive |
| Silent Service II | IBM |
| Space Quest IV | IBM |
| Strider | Sega Mega Drive |
| The 7th Guest | Atari ST |
| Ultimate V | Amiga |
| Warrior III | PC Engine CD |
| Wings | Amiga |

C64 DISK

| | |
|--------------------------|------|
| Adidas Championship | 45,- |
| Ataris | 39,- |
| Boxing Manager | 45 |
| Crack Down | 45 |
| Die Hard | 45 |
| E Motion | 55,- |
| F-16 Combat Pilot | 55,- |
| Football Manager | 45,- |
| Int 30 Tennis*** | 85,- |
| Itchy 1990 | 55,- |
| Kick Off II | 45,- |
| Manchester UTD | 45,- |
| Might & Magic II | 55,- |
| Secret of Silver Blade** | 75,- |
| Sat or Die* | 45 |
| Space Rogue* | 59 |
| Starflight* | 49,- |
| Tie Break* | 45 |
| Turrican | 45,- |
| Vendetta* | 99,- |
| u v a | |

C64 SUPER STARS

| | |
|-----------------------------|------|
| Bards Tale III** | 59,- |
| Champions of Krynn*** | 75,- |
| Curse of the Azure Bonds*** | 75,- |
| Dragon Wars*** | 49,- |
| Genocide** | 55,- |
| Microprose Soccer*** | 55,- |
| Pool of Radiance*** | 59,- |
| Silent Service** | 55 |
| Stealth Fighter* | 55 |
| Ultima VIII | 75 |

ATARI ST SUPER STARS

| | |
|-----------------------------|------|
| Chaos strikes back*** | 69,- |
| Dragon's Lair*** | 85,- |
| Dungeon Master*** | 69,- |
| Ealyon Hughes Int Soccer*** | 69,- |
| F-16 Falcon*** | 75 |
| F-16 Falcon Mission Disc*** | 59 |
| F-19 Stealth Fighter*** | 89,- |
| F-29 Retaliator*** | 75 |
| Imperator** | 79,- |
| Indiana Jones Adv *** | 69,- |
| Int 30 Tennis* | 69,- |
| Kick Off II** | 45,- |
| Last Ninja II** | 69,- |
| Populous*** | 69,- |
| Populous Data Disc*** | 39,- |
| Rings of Medusa*** | 79,- |
| Sim City** | 79,- |
| Ultima VIII | 89,- |
| u v a | |

ATARI ST

| | |
|-------------------------|------|
| All Time Favourites | 79 |
| Ataris | 59,- |
| Bomber Mission Disc | 45,- |
| Cast n Matter | 69 |
| Chronoquest II | 79 |
| Crack Down | 59 |
| Demolition* | 75 |
| E-Mot on | 59,- |
| Fire & Brimstone* | 75 |
| Football Manager | 45 |
| Go d of the Americas* | 69,- |
| Hammer n Nail | 69,- |
| Impossible | 55,- |
| Itchy 1990 | 69,- |
| Kalahann | 75 |
| Klax* | 59 |
| Leisure Suit Larry III* | 99 |
| Projectyle | 75 |
| Resolution 101* | 75 |
| Tennis Cup* | 75 |
| Thunderstrike | 75 |
| Tie Break* | 69 |
| Word Cup 1990 | 59 |
| u v a | |

IBM

| | |
|----------------------------|-------|
| A3D Tank Killer** | 99,- |
| Bad Blood** | 99,- |
| Bomber Mission Disc | 99,- |
| Centurion Emperor of Rome* | 45,- |
| Champions of Krynn*** | 75,- |
| Conquest of Camelot** | 119,- |
| Dragon Strike | 89,- |
| Gundoot | 69,- |
| Heroes Quest** | 119 |
| Indiana Jones Adventure** | 79,- |
| Last Ninja I** | 69,- |
| Legend of Faerghell*** | 85,- |
| MX Attack Chopper*** | 119,- |
| Loose** | 69,- |
| Might & Magic II* | 79 |
| Populous*** | 79 |
| Populous Data Disc*** | 39,- |
| Powerdraft | 79 |
| Railroad Tycoon*** | 99,- |
| Reso ut on 101 | 75 |

| | |
|-------------------------|------|
| Revolution | 99 |
| Rings of Medusa*** | 79 |
| Secret of Silver Blade* | 79 |
| Sim City** | 79 |
| Their Finest Hour*** | 89,- |
| Thunderstrike | 89,- |
| Tiebreak | 79 |
| Ultima VIII | 99 |
| Wolfpack* | 99,- |
| u v a | |

Amiga SUPER STARS

| | |
|-----------------------------|------|
| Budokan** | 75 |
| Champions of Krynn*** | 79 |
| Demolition* | 75,- |
| Dragon's Lair** | 89 |
| Dungeon Master** | 79 |
| Ealyon Hughes Int Soccer*** | 75,- |
| F-16 Falcon*** | 79 |
| F-16 Falcon Mission Disc*** | 89,- |
| F-29 Retaliator*** | 75 |
| Imperator** | 9,- |
| Indiana Jones Adv *** | 69 |
| Int 30 Tennis** | 69 |
| Kalahann | 109 |
| Kick Off II** | 49 |
| Last Ninja II** | 69 |
| Legend of Faerghell** | 79 |
| Loose** | 79 |
| Pirates** | 79 |
| Player Manager* | 59 |
| Populous*** | 69,- |
| Populous Data Disc*** | 39,- |
| Rings of Medusa*** | 79 |
| Sim City** | 79 |
| Their Finest Hour** | 79 |
| TV Sports Basketball** | 79 |

AMIGA

| | |
|------------------------------|------|
| Apprentice | 69 |
| Chrono Quest II | 79 |
| CodeName IceMan* | 99 |
| Colony* | 79 |
| Combo Racer | 75 |
| Conquest of Camelot* | 99 |
| Films Quest | 69,- |
| Flood | 69 |
| Ghost n Goblins* | 59,- |
| Heroes Quest* | 99,- |
| Kalahann | 75 |
| Klax** | 59 |
| Leisure Suit Larry III* | 99,- |
| Linus Chaenge | 59 |
| Manchester UTD | 69,- |
| Might & Magic II* | 89,- |
| Projectyle | 75 |
| Resolution 101* | 75 |
| Red Storm Rising | 69 |
| Sword of Aragon** | 79 |
| Tennis Cup* | 75 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 70,- |
| Thunderstrike | 75 |
| Tie Break** | 69 |
| Trisoo I*** | 79 |
| Turrican* | 79 |
| Unreal* | 59,- |
| Venus Fly Trap | 59,- |
| u v a | |

Bemerkung: -3 Sterne (*), diese Spiele gefielen unseren Starspielern Freddy Roland Thomas und Wolfgang besonders gut

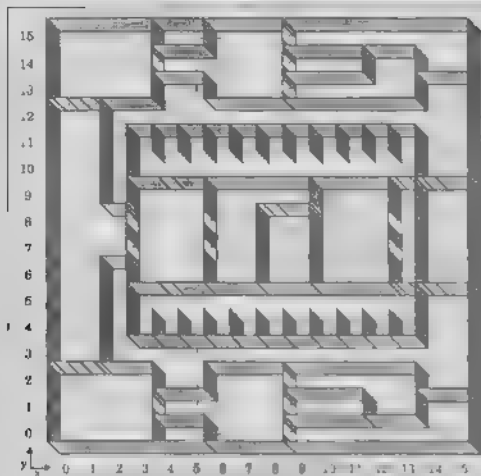
Versandbedingungen: Bei Preislistenanfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten. Inland. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

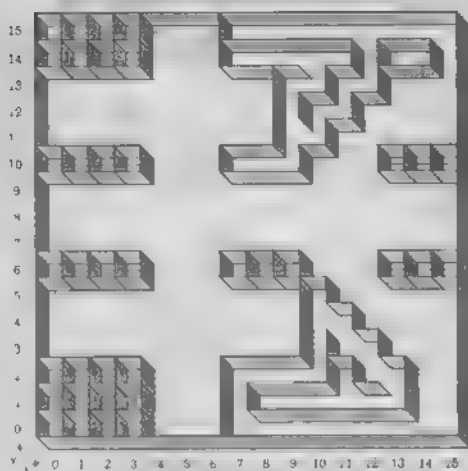
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht

Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24

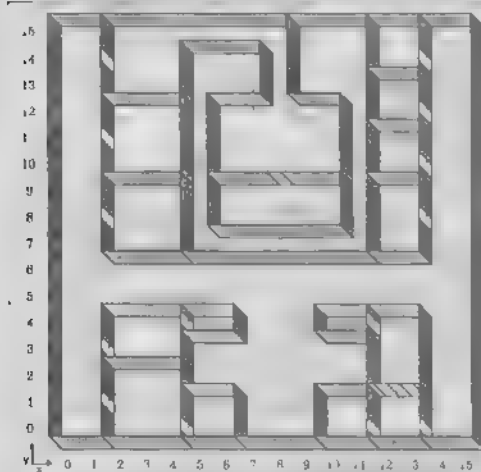
089 / 7605151



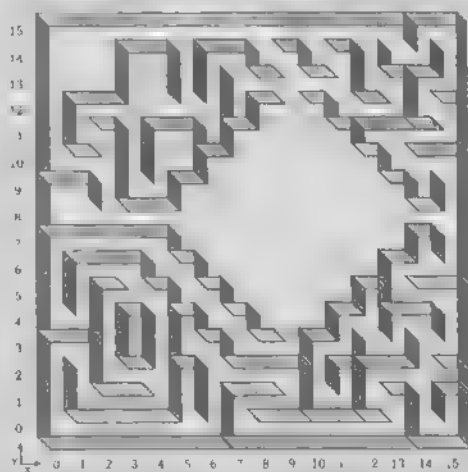
Forbidden Forest Cavern: eine Bastion des Bösen



Dragon's Dominion: die Wohngemeinschaft der Drachen



Dawn's Mist Cavern: ein Hotel für Monster



Gemmaker Volcano: Juwelen und Edelsteine satt

ne Mission, die besonders für Paladine interessant sein dürfte. Ein weiser Rat: Bebe dich an diesem Ort fern, wenn Du nicht selbstmörderische Absichten hegst. Diese Armee ist riesig und stark.

Dragon's Dominion

Habt Ihr Euch etwas gefragt, was passiert, wenn sich über hundert Drachen entschliefen eine organisierte Gemeinschaft zu bilden? Nun, tretet ein in ihr Heim, und Ihr erntet auf die schmerzhafteste Art. Dieses chaotische Königreich bewahrt die kostbar-

sten Schätze von ganz Cron. Die Drachen benötigen einen möglichen Diebstahl nicht übermäßig mächtige Wächter, bewachen ihre gesamte Heimat. Der Ancient Dragon, der die Regentschaft führt, wurde auch mit der Aufgabe des Bewahrens wertvoller Geheimnisse betraut, des Schmiedetreppe drehen. Eine Lektion, wie Ehrgeiz die hier Reichtümer und Abenteuer suchen, haben das bitter bereut.

Dawn's Mist Cavern

Aufgebracht durch die Tatsa-

che, daß es nur menschlichen Wesen freisteht, bei Murray zu rasten, gründete sein ehemaliger Schutzling Dawn die Nebebohle. Hier können sich gepagte Monster ausruhen und sich von den Härten menschlicher Nachstellungen erholen. Thematisch unterschiedlich gestaffelte Räume bieten eine Vielfalt von Unterhaltungsmöglichkeiten, die selbst dem wildesten Geschmack gerecht werden. Außerdem ist Dawn ein Sammler von Artefakten, die er hier aufbewahrt. Stört die Monster auf keinen Fall bei

ihrer Vergnügungen, sie können Störungen im Urlaub auf den Tod nicht ausstehen.

Gemmaker Volcano

Diese Höhle bietet die reichhaltigste Auswahl an Juwelen und Edelsteinen in ganz Cron. Le der führt der Eingang durch den geschmizenen Kern eines aktiven Vulkans und keiner kennt den richtigen Weg. Der uralte Edelsteinsehler der in diesen furchtbaren Tiefen lebt, fertigt kostbaren Schmuck und macht gewaltige Waffen, die Feuer in sich tragen. *mhw/vw*

Fortsetzung folgt

Teil 2

Für alle Gral-Jäger geht's weiter mit dem "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Conquests of Camelot: the Search for the Grail". Hans

Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Erlebnisse aufgeschrieben. Wir wünschen Euch bei der Gralsuche viel Spaß!

mh/vw

Die Lady im Eis — zum zweiten

Um nun ein zweites Mal sicher übers Eis zu wandern, müßt Ihr das Kristallherz benutzen. Am rechten Band erscheint nun ein goldenes Herz, das seine Farbe in blau wechselt, wenn Arthur einem Eispaß zu nahe kommt. Mit diesem farbigen Kompaß bereitet die Eisüberquerung keine großen Schwierigkeiten. Bei der Lady angekommen, gibt man ihr den heißersehten Gegenstand (eben das Kristallherz). Allerdings ist die kühle Schöne nicht ganz zufrieden. Bevor sie Launcelot aus dem Eis befreit, muß Arthur einen Test absolvieren. Die Lady führt unsern Helden zu einem blühenden Busch. Insgesamt befinden sich zehn verschiedene Blüten an diesem Strauch, und mit Hilfe der "Libber Ex Doktrina" müßt Ihr die Fragen der jeweiligen Blume zuordnen. Auer Obacht macht Arthur nur einen einzigen Fehler, und er wird wie ein Baumstumpf in einen Eiszapfen verwandelt.

Wenn alle Fragen des Tests richtig beantwortet sind, wird Launcelot aus dem eisigen Gefängnis befreit und die Lady verrät Arthur, daß der Gral in Jerusalem sei.

Southampton

Das Schiff im Hafen sieht nicht nur schnuckelig aus, es ist auch der einzige Weg, um England zu verlassen. Ihr fragt den Kapitän nach seinem Reiseziel und dem Preis. Dann ordert Ihr eine Passage auf dem Schiff. Nun geht Arthur samt Mull aufs Schiff.

Gaza

Arthur mag zwar König sein, aber einem guten Tropfen scheint auch er nicht abgeneigt. Die Ankunft in Gaza verschläft der gute Mann mit einem tierischen Brummschädel nach durchzechter Nacht. Kaum ist er an Land getreten,



Eine heilige Quelle sorgt in der Wüste für frisches Wasser

auch schon zwei eigenartige Gesellen anhatte. Aber und ein Knirps namens Hazm bieten Arthur beide ihre Dienste an.

Hier folgt Ihr am besten Hazm, der Euch zu einem weisen Mann bringt.

Al-Sirat

Der Weise mit dem stilvollen Namen Al-Sirat ist eine große Informationsquelle. Fragt ihn nach dem Gral und nach den Götinnen. Daraufhin malt der alte Knabe sechs Symbole in den Sand, die jeweils einer Göttin zugeordnet werden. Am besten zeichnet Ihr diese Hieroglyphen auf ein Stück Papier, denn sie werden später noch dringend gebraucht. Außerdem sollte Arthur die Warnungen des Mannes über die Wüste sehr ernst nehmen.

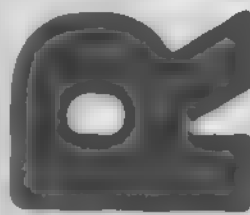
Die Wüste

Am Rande der Stadt wartet Jabir um Euch erneut seine Dienste anzubieten. Arthur geht zum Scheitern auf das Angebot ein und läßt sich von dem finsternen Burschen führen. Jabir führt Arthur zu einem Bach und bietet ihm etwas zu trinken an. Aber leider ist das Wasser vergiftet, also lieber noch etwas Durst erleiden. Um Jabir zu zeigen, wer Herr der Wüste ist, zückt Arthur nur kurz sein Schwert.

Ohne Führer läuft Arthur am besten Richtung Nordosten und folgt dem Bach. Nach kurzer Wanderung kommt Arthur zu der Quelle von Siloam. Hier können König und Maultier in Ruhe ein Schlückchen Wasser nehmen. Paßt aber auf, von welcher Seite Arthur die Treppen hinuntersteigt. Ansonsten kann es passieren, daß Arthur sich nach langem Sturz alle Knochen bricht. Ebenfalls un-



GESUCHT



In den Katakomben der Stadt Jerusalem

gesund ist das Wandern in den Tunnel, durch die das Wasser fließt.

Nach dem erfrischenden Trunk läuft Arthur vom Eingang der Quelle Richtung Norden und kommt so nach Jerusalem.

Jerusalem

Erstes Tor. Am ersten Stadttor warten vier Burschen auf Arthur. Diese räuberischen Gesellen lassen sich aber durch die Gabe von vier Kupfermünzen besänftigen, so daß Arthur weiter an der Stadtmauer entlanggehen kann. Am zweiten Tor steht wiederum ein Knabe. Der Wegezoll fordert Arthur, und es nun zu bunt, und er zieht den Säbel, aber glücklicherweise flieht der Wegelagerer.

Der Basar

Kaum in der Heiligen Stadt angekommen, wird der arme Arthur seiner restlichen Burschaft beraubt. Eine Verfolgung des Diebes verläuft für Arthur nicht gerade glücklich, da sich der Langfinger im wahrsten Sinne des Wortes abseilt. Ohne Geld kommt auch ein König nicht sehr weit, und nun muß Arthur seinen treuen Mull verschreiben. Auf den Schreck muß Arthur erstmal etwas essen und geht zur Apfelverkäuferin. Dort erstleht er, ohne auf den Wucherpreis zu achten, einen Apfel für ein gan-

CREME DE LA CREME

Das Sommerloch macht sich bemerkbar. Nur Electronic Arts' fantastisches "PGA Tour Golf" für MS-DOS-Rechner sowie die Videospiele "Thunder Force III" und "Shanghai II" konnten Plätze in unseren Besten listen ergattern. Zum Schwerpunkt der letzten POWER PLAY nun noch unsere Top Ten der Rollenspiele. Interessant dabei ist vor allem, daß für so gut wie jedes gängige Heimcomputer- und Videospielsystem in den letzten Monaten wenigstens ein starkes Rollenspielprogramm erschienen ist. Die Aufnahme in die Liste knapp verfehlt hat übrigens SSIs "Curse

of the Azure Bonds", das in Ausgabe 10/89 mit 83% besprochen wurde, sich jedoch immer noch auf Platz 1 der C64-Hitliste hält. **W**

Die besten Amiga-Spiele

| Platz | Titel | POWER-WERTUNG | Wie lange platziert | Test in Ausgabe |
|--------|-------------------------|---------------|---------------------|-----------------|
| 1 (1) | Rainbow Islands | 91% | 6. Monat | 4/90 |
| 2 (2) | Indiana Jones Adventure | 90% | 9. Monat | 1/90 |
| 3 (3) | Pirates | 89% | 6. Monat | 4/90 |
| 4 (4) | Maniac Mansion | 88% | 6. Monat | 4/90 |
| 5 (5) | Starlight | 86% | 7. Monat | 3/90 |
| 6 (7) | F-16 Combat Pilot | 84% | 11. Monat | 11/89 |
| 7 (8) | RVF | 84% | 11. Monat | 11/89 |
| 8 (9) | Typhoon Thompson | 83% | 7. Monat | 3/90 |
| 9 (10) | Emlyn Hughes Soccer | 83% | 4. Monat | 6/90 |
| 10 (—) | Might and Magic II | 83% | 1. Monat | 6/90 |

Die besten Atari-ST-Spiele

| Platz | Titel | POWER-WERTUNG | Wie lange platziert | Test in Ausgabe |
|--------|---------------------------|---------------|---------------------|-----------------|
| 1 (1) | Chaos strikes back | 92% | 8. Monat | 2/90 |
| 2 (2) | Rainbow Islands | 90% | 4. Monat | 6/90 |
| 3 (3) | Ultima V | 90% | 6. Monat | 4/90 |
| 4 (4) | Indiana Jones Adventure | 90% | 9. Monat | 1/90 |
| 5 (5) | Klax | 89% | 5. Monat | 5/90 |
| 6 (8) | Maniac Mansion | 88% | 11. Monat | 11/89 |
| 7 (7) | Pirates | 87% | 11. Monat | 11/89 |
| 8 (6) | Tower of Babel | 86% | 10. Monat | 12/89 |
| 9 (10) | Emlyn Hughes Soccer | 83% | 4. Monat | 6/90 |
| 10 (—) | The Games: Summer Edition | 82% | 10. Monat | 12/89 |

Die besten Videospiele

| Platz | Titel | System | POWER-WERTUNG | Test in Ausgabe |
|---------|-------------------|------------|---------------|-----------------|
| 1 (1) | Tetris | Game Boy | 98% | 4/90 |
| 2 (2) | Super Shinobi | Mega Drive | 91% | 3/90 |
| 3 (3) | Mr. Hell | PC-Engine | 90% | 3/90 |
| 4 (4) | Tennis | Game Boy | 90% | 4/90 |
| 5 (5) | Tetris | Nintendo | 89% | 3/90 |
| 6 (—) | Shanghai II | PC-Engine | 88% | 9/90 |
| 7 (8) | Super Mario Land | Game Boy | 88% | 4/90 |
| 8 (7) | Puzzle Boy | Game Boy | 88% | 4/90 |
| 9 (8) | Ultima IV | Sega | 88% | 8/90 |
| 10 (9) | Sokoban | PC-Engine | 86% | 6/90 |
| 11 (—) | Thunder Force III | Mega Drive | 85% | 9/90 |
| 12 (10) | Phantasy Star II | Mega Drive | 85% | 8/90 |
| 13 (11) | Sokoban | Mega Drive | 85% | 5/90 |
| 14 (12) | PC Genghis | PC-Engine | 84% | 4/90 |
| 15 (13) | Chip's Challenge | Lynx | 84% | 6/90 |

Die besten MS-DOS-Spiele

| Platz | Titel | POWER-WERTUNG | Wie lange platziert | Test in Ausgabe |
|--------|-------------------------|---------------|---------------------|-----------------|
| 1 (1) | Populous | 92% | 7. Monat | 3/90 |
| 2 (2) | Ultima VI | 92% | 5. Monat | 5/90 |
| 3 (3) | Railroad Tycoon | 92% | 3. Monat | 7/90 |
| 4 (4) | Indiana Jones Adventure | 90% | 9. Monat | 10/89 |
| 5 (6) | Their finest Hour | 88% | 8. Monat | 12/89 |
| 6 (7) | Maniac Mansion | 88% | 7. Monat | 3/90 |
| 7 (—) | PGA Tour Golf | 88% | 1. Monat | 9/90 |
| 8 (8) | LHX Attack | 88% | 4. Monat | 6/90 |
| 9 (9) | Champions of Krynn | 88% | 7. Monat | 3/90 |
| 10 (—) | Sim City | 84% | 1. Monat | 2/90 |

Die besten C64-Spiele

| Platz | Titel | POWER-WERTUNG | Wie lange platziert | Test in Ausgabe |
|--------|--------------------------|---------------|---------------------|-----------------|
| 1 (1) | Curse of the Azure Bonds | 83% | 12. Monat | 10/90 |
| 2 (2) | Sentinel Worlds I | 81% | 7. Monat | 3/90 |
| 3 (3) | Dragon Wars | 81% | 8. Monat | 2/90 |
| 4 (5) | Starflight I | 79% | 5. Monat | 5/90 |
| 5 (7) | Pipe Mania | 77% | 4. Monat | 8/90 |
| 6 (8) | Go!cha | 78% | 8. Monat | 10/89 |
| 7 (9) | X-Out | 75% | 4. Monat | 5/90 |
| 8 (—) | Xenomorph | 74% | 1. Monat | 5/90 |
| 9 (—) | Hammerfist | 72% | 1. Monat | 7/90 |
| 10 (—) | Shinobi | 72% | 1. Monat | 1/90 |

Die besten Computerspiele

| Platz | Titel | System | POWER-WERTUNG | Test in Ausgabe |
|---------|-------------------------|----------|---------------|-----------------|
| 1 (1) | Chaos strikes back | Atari ST | 92% | 2/90 |
| 2 (2) | Populous | MS-DOS | 92% | 3/90 |
| 3 (3) | Ultima V | MS-DOS | 92% | 5/90 |
| 4 (4) | Railroad Tycoon | MS-DOS | 92% | 7/90 |
| 5 (5) | Rainbow Islands | Amiga | 91% | 4/90 |
| 6 (6) | Indiana Jones Adventure | MS-DOS | 90% | 10/89 |
| 7 (7) | Rainbow Islands | Atari ST | 90% | 6/90 |
| 8 (8) | Ultima V | Atari ST | 90% | 4/90 |
| 9 (9) | Indiana Jones Adventure | Atari ST | 90% | 1/90 |
| 10 (10) | Indiana Jones Adventure | Amiga | 90% | 1/90 |
| 11 (1) | The Sentinel | MS-DOS | 90% | 9/89 |
| 12 (12) | Pirates | Amiga | 89% | 4/90 |
| 13 (13) | Klax | Atari ST | 89% | 5/90 |
| 14 (14) | Their finest Hour | MS-DOS | 88% | 12/89 |
| 15 (15) | Maniac Mansion | Amiga | 88% | 3/90 |
| 16 (16) | Maniac Mansion | MS-DOS | 88% | 3/90 |
| 17 (17) | Maniac Mansion | Atari ST | 88% | 11/89 |
| 18 (18) | Phantasie | Atari ST | 87% | 11/89 |
| 19 (20) | LHX Attack | MS-DOS | 88% | 6/90 |
| 20 (—) | PGA Tour Golf | MS-DOS | 88% | 9/90 |

Die besten Rollenspiele

| Platz | Titel | System | POWER-WERTUNG | Test in Ausgabe |
|-------|--------------------|------------|---------------|-----------------|
| 1 | Ultima VI | MS-DOS | 92% | 6/90 |
| 2 | Chaos strikes back | Atari ST | 92% | 2/90 |
| 3 | Ultima V | Atari ST | 90% | 4/90 |
| 4 | Ultima IV | Sega | 88% | 8/90 |
| 5 | Champions of Krynn | MS-DOS | 88% | 3/90 |
| 6 | Phantasy Star II | Mega Drive | 85% | 7/90 |
| 7 | Might & Magic II | Amiga | 83% | 6/90 |
| 8 | Sentinel Worlds I | C-64 | 81% | 3/90 |
| 9 | Dragon Wars | C-64 | 81% | 2/90 |
| 10 | Hero's Quest | MS-DOS | 81% | 1/90 |



Kalifornien, Lucasvalley, auf der Skywalker Ranch. Lawrence Hollands Augen huschen durch eine gigantische Brille auf den Recorder der POWER PLAY-Redaktion: "Willst Du das Interview aufnehmen? Ärgerlich, dann muß ich mich wohl mit dummen Kommentaren zurückhalten." Wir sitzen in einem gemütlichen Büro in der Games Division, auf dem Schreibtisch steht ein kleines Modell einer Spitfire, an den Wänden hängen Szenen aus "Star Wars". POWERPLAY: Magst Du die Filme von Steven Spielberg oder bist Du Science-fiction-Fan?

LAWRENCE Da muß ich Dir eine Anekdote erzählen. Es war eine dieser abendlichen Geburtstagspartys mit Kaffee und Kuchen. Man rief mich ans Telefon und sagte: "Da hat jemand eine Frage zu Deinem Spiel. Du solltest rangehen, wenn Du Dir nicht etwas entgehen lassen willst..." Ich wunderte mich schon; normalerweise haben wir eine Abteilung bei Lucasfilm, die sich um die Anrufe kümmert. Ich ging ran und sagte: "Hallo, Lawrence Holland ist dran." Und die andere Seite sagte: "Hallo, Steven Spielberg ist dran." Ich dachte zuerst, das wäre ein Witz.

Er erzählte mir, daß er "Battle of Britain" (BOB) schon eine ganze Zeit spiele und eine Menge Spaß daran habe, den Luftraum von England unsicher zu machen. Er wollte wis-

LAWRENCE DER LUFTIKUS



Lawrence Holland bescherte der Spielwelt die wohl spannendste Flugsimulation: "Battle of Britain". Wir besuchten ihn und befragten ihn zu Archäologie, Assemblern und amerikanischer Politik

Lawrence (drifter von links) beobachtet den Luftraum — ob eine Spitfire aufgetaucht ist?

sen, ob man BOB mit zwei Computern spielen könne — er müsse gegen einen Kollegen antreten und beweisen, daß er der bessere ist. Jeder kann man das in BOB noch nicht. Ich will das jetzt in "Secret Weapons of the Luftwaffe" einbauen. Alles in allem redeten wir wohl eine Viertelstunde lang.

Ich wußte, daß Steven ein begeisterter Spieler ist; Flugsimulationen mag er am liebsten. Er hat Lucasfilm Games bei "Indiana Jones and the Last Crusade" ein wenig beim Konzept geholfen. Später rief er jeden Tag beim Designer Ron Gilbert an: "Gib mir 'nen Tip. Bitte gib mir schnell 'nen Tip. Ich hänge fest!" Steven ist ein reines Spielkind. Als er uns dann einmal besuchte, rannte er von Zimmer zu Zimmer, um zu sehen, was es neues gab — wie ein Kind im Spielzeugladen. Wir waren alle beeindruckt, wieviel er von der Szene weiß — nicht nur bei Simulationen, sondern bei Adventure. Er kannte neben unseren Spielen praktisch alle Sierra-Titel. Auch sonst will er am Ball bleiben. Wenn ein neuer Spielautomat erscheint, der ihm gefällt, kauft er ihn einfach. Er hat ein riesiges Zimmer, das voller Arcade-Automaten ist.

POWERPLAY: De ne Flugsimulation "Battle of Britain" war in Deutschland ein großer Erfolg. Wie sieht es in den USA aus. Wer ist Dein größter Fan?

LAWRENCE Mit Sicherheit nicht George Bush. Als wir BOB herausbrachten, begann gerade eine wilde Diskussion über George Bush. Wir überlegten, ob wir ihn nicht interviewen sollten, aus folgendem Grund: Bush flog im zweiten Weltkrieg eine Avenger. Das war ein Torpedobomber, der 100 Fuß über dem Wasser dahinzurollte und kurz vor seinem Ziel einen Torpedo abwarf. 1944 flog er einen Einsatz und stürzte ab. Er stieg mit dem Fallschirm aus, seine Besatzung überlebte den Absturz nicht. Während des Wahlkampfes diskutierte man hitzig, ob er nun seine Crew im Stich gelassen habe oder nicht.

Statt Bush haben mir viele Piloten aus dem zweiten Weltkrieg geschrieben. Sie stehen zwar nicht im Rampenlicht, aber mich freuen diese Briefe ganz besonders. Sie achten auf historische Details. Je bes-

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

| | |
|--------------------------------|-------|
| PC-Engine RGB +1 Spiel | 349.- |
| CD Rom | 649 |
| Super Grafik +1 Spiel | 599.- |
| Joyboard Pro XE 1 | 149 |
| Competition Pro I. PC-Engine | 99.- |
| 5 Player Adapter | 39.- |
| Ninja Spirit | 99.- |
| vaigues | 89 |
| Super Star Soldier | 99.- |
| Image Fight | 99.- |
| Lode Runner | 89.- |
| Xevious | 79.- |
| Engine Games Sonderangebote ab | 39.- |
| Devil Crash | 99 |
| Klax | 99.- |

SEGA MEGA DRIVE

| | |
|------------------------------|-------|
| Konsolle + 1 Spiel | 349.- |
| Sega Games Sonderangebote ab | 49.- |
| Ghost Buster | 99.- |
| Phantasia Star II (engl) | 109.- |
| Cyber Sai | 79 |
| Super Monaco GP | 89.- |
| Competition Pro Sega 16 Bit | 59.- |
| Thunderforce III | 99.- |
| Shitanmyo Oh | 99.- |
| Super Shinobi | 79.- |

SNK NEO GEO die Wahnsinns Konsole

| | |
|--------------------------|-------|
| NEO GEO Konsole (kompl.) | 849.- |
| Joystick NEO GEO | 109.- |
| Nam 1975 | 429 |
| Magician Lord | 449 |
| Baseball | 429.- |
| Golf | 429 |
| Riding Hero | 449.- |
| Ninja Combat | 429.- |
| Game Boy incl. Tetris | 169.- |

| | |
|-------------------|-------|
| Alan Lynx | |
| Grundgerät | 299.- |
| Blue lightning | 59 |
| Electrocop | 59.- |
| California Games | 59.- |
| Gates of Zandocan | 59.- |
| Chips Challenge | 59.- |
| Gauntlet III | 79.- |

Ankündigungen September

| | |
|------------------------|----------|
| Back to the Future I | BM-AMIGA |
| | ST/C-64 |
| Falcon Mission Diakill | AMIGA/ST |
| Atomic Robo Kid | AM GA ST |
| Klax | Lynx |
| Ultima V | AMIGA |
| Thunderstrike | AMIGA ST |
| LMS J | AMIGA/ST |
| Silent Service II | IBM |
| Midwinter | BM |
| Bard's Tale III | IBM |
| Flight of the Intruder | IBM |
| Dragon Wars | AMIGA |
| Av Transport Pilot | IBM |

C 64 Disk

| | |
|----------------------------|------|
| Milestones | 49 |
| Might and Magic II | 69.- |
| Starflight | 49.- |
| Klax | 39.- |
| Wasteland | 49.- |
| - ego | 39 |
| Intern 3D Tennis | 49 |
| TV Sports Football | 59.- |
| Die Hard | 49.- |
| Player Manager | 59 |
| Football Man World Edition | 39 |
| Turican | 39.- |

C 64 Disk Bestseller

| | |
|--------------------|------|
| Dragon Wars | 49.- |
| Champions of Krynn | 75.- |
| Rings of Medusa | 49.- |
| Parzerstrike | 69 |
| Rainbow Islands | 45 |
| Sim City | 59.- |
| Bards Tale III | 59.- |
| Battle of Napoleon | 69.- |
| 1990 Winner Ed. | 39.- |
| On Imperium | 45.- |
| Parzerstrike | 69 |
| Sentinel Worlds | 49 |
| Ultima V | 69.- |
| Gunship | 49 |
| Microprose Soccer | 49.- |
| Pirates | 49.- |
| Silent Service | 49.- |
| Stealth Fighter | 49.- |

Hintbooks

ab 19.-

Atari ST Bestseller

| | |
|----------------------------|-------|
| Imperium | 79.- |
| Dragon Fight | 89 |
| Larry III | 109.- |
| Codename Icename | 109.- |
| Kick off II | 69.- |
| Chaos Strikes Back | 59.- |
| Midwinter | 79.- |
| Indiana Jones Adv | 69.- |
| Xenomorph | 69 |
| Drakkhen | 75.- |
| Populous | 69.- |
| Rings of Medusa | 79 |
| Player Manager | 49.- |
| Starflight | 89 |
| Klax | 75 |
| Emlyn Houghes Int.Soccer | 75 |
| Fire and Brimstone | 79.- |
| Football Man World Edition | 59 |
| F-29 | 75.- |
| Italy 1990 Winner Ed. | 75.- |
| Dragon Breath | 89.- |
| Sim City | 89.- |

IBM

| | |
|----------------------------|-------|
| Ultima VI | 99.- |
| Loom | 69 |
| Centurion Def.o Rome | 79.- |
| Conquest of Camelot | 119 |
| Dragon Strike | 79 |
| Heroes Quest | 119 |
| Football Man World Edition | 59 |
| Pipe Mania | 75 |
| Wolfpack | 109.- |
| Xenomorph | 75 |
| Might and Magic I | 99 |
| Jet Fighter dl. | 89.- |
| Rings of Medusa | 79 |
| Tracon 1 | 99.- |
| Colonels Bequest | 119 |
| Champions of Krynn | 79.- |
| LHX Attack Chopper | 119.- |
| Flight IV dl | 159.- |
| Railroad Tycoon | 109.- |
| Drakkhen | 79 |
| Their Finest Hour | 89.- |
| Olimperium | 69 |
| Populous | 79 |
| Sim City | 89 |
| Larry III | 119 |
| Indiana Jones | 79.- |

Amiga

| | |
|-----------------------------|-------|
| TV Sports Basketball | 79 |
| Rainbow Island | 59.- |
| Midwinter | 79 |
| Turican | 59.- |
| Klax | 59 |
| Champions of Krynn | 89 |
| Ultima V | 89.- |
| Italy 1990 Winner Ed | 75 |
| Pirates | 79 |
| Imperium | 79.- |
| 688 Sub | 75 |
| Their Finest Hour | 89.- |
| Heroes Quest | 119 |
| Larry III | 119.- |
| Dragons Flight | 89.- |
| Emlyn Houghes Int.Soccer | 75 |
| Legend of Fairghalt | 89.- |
| Unreal | 89.- |
| Drakkhen | 79 |
| 1 MB Ram plus Dungeonmaster | 249.- |
| Might and Magic II | 89 |
| Kaiser | 99 |
| Starflight | 69 |
| Sim City | 89 |
| Populous | 69 |
| Rings of Medusa | 79.- |
| TV Sports Football | 79 |
| Indiana Jones | 69.- |
| Sherman M 4 | 79 |

Versand po. NN oder vorkasse plus 6 DM Versandkosten / Versand Ausnahmestellungen nur gegen vorkasse plus 12 DM Versandkosten

Laden in München Landsberger Str. 135 Tel. 089-5022446 Fax 089-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE ORYGALSKALLE 31 8000 MÜNCHEN 71 TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

ser die Computer desto mehr Details können wir dazu packen. Ein Beispiel: In Battlehawks hatte jedes Flugzeug dasselbe Cockpit. In BOB haben wir viel mehr darauf geachtet, wie sich die Maschinen fliegen und jeder ein eigenes Cockpit gegeben. In "Secret Weapons" werden wir noch mehr darauf eingehen.

POWER PLAY: Du wurdest nicht bei Lucasfilm geboren, oder?

LAWRENCE: Wie die meisten Programmierer kam ich auf seltsamen Wegen zu Lucasfilm. Ich bin 32 Jahre alt, wurde an der Ostküste geboren, wuchs in Pennsylvania auf, zog nach New Jersey, ging in New York zur Highschool und dann in einem kleinen Ort nördlich von New York ins College. Dort studierte ich auch prähistorische Archäologie und Anthropologie.

Ich stellte mir mein Leben wie das eines "Indiana Jones" vor: immer auf der Suche nach neuen Schätzen. Die Romantik und das Abenteuer der Archäologie hatte mich völlig im Griff. In der Highschool hatte ich ein paar Computerkurse besucht, aber meine Liebe galt der Archäologie, Geologie und Geschichte. Jedes Jahr ging ich auf Ausgrabungen, einen Sommer lang mit einem sehr berühmten Prähistoriker nach Frankreich. Wir buddelten dort eine Siedlung aus der Neandertalzeit aus, die 8000 Jahre alt war. Das war mein Paradies.

Schon in der Collegezeit hatte ich mich mit der Frühzeit, also 200000 bis 50000 Jahre v. Chr., beschäftigt. Man gräbt Menschen aus, untersucht ihre Werkzeuge, studiert ihre Lebensweise, ihren Beruf, die Kleidung, Grabgaben und versucht, ihre Kultur wieder aufzuerstehen zu lassen. Und das alles anhand von kleinen Splittern und Fragmenten. Archäologie ist keine konkrete Wissenschaft. Man baut Theorien auf. Sie nen und Geben auf und kann nichts beweisen — man stolchert immer ein wenig im Dunkeln.

Mein Ziel war es, in der Welt herumzuwandern und alle Ausgrabungsstätten zu besuchen, die ich studiert hatte — speziell in Indien, Kontakt mit Computern hatte ich nur in Form von Mainframes, Mikrocomputer gab es damals noch nicht. Als ich aus dem College kam, hatte ich kaum Geld. Also brachte ich viel Zeit damit, auf



"Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tanzen" — Lawrence Holland über Krieg und Frieden

die merkwürdigsten Weisen Geld heranzuschaffen. Ich arbeitete als Mechaniker, frug Zeitungen aus, bediente in einem Lokal. Mit dem Geld fuhr ich im nächsten Jahr um die Welt. Ich war in Ostafrika, Indien und Nepal. Als ich zurückkam, war mein Reisefieber noch nicht gebrochen. Ich fuhr ein halbes Jahr durch die USA und campierte an den wildesten Orten. Als ich nach Kalifornien kam, war es höchste Zeit, meinen Doktor in Berkeley zu machen. Es ist eine tolle Uni, aber auch eine sehr teure Uni. Ich stand wieder am Rande der Pleite, und dann kam's. Mein Professor verließ für ein paar Jahre die Uni — ich saß am Schlauch.

Das war 1982. Ich wußte nicht, wie ich mein Zimmer bezahlen sollte und zog in eine Art Fast-Schön-Obdachlosenheim". Dort

teilte ich mein Zimmer mit einem Jungen, der einen Atari 800 besaß. Zu dieser Zeit robotete ich als Koch in einem Fastfood-Restaurant und hatte das ziemlich dick. Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere. Also schnappte ich mir meinen Zimmerkollegen und sah ihm zu. Nach kurzer Zeit brachte ich ihm bei, wie man programmierte. Dann ging ich auf eine Schule, die mir nach sechs Monaten ein Datenverarbeitungs-Zertifikat in die Hand druckte. Damals kaufte ich mir auch meinen C64 für 595 Dollar, lernte Assembler, programmierte eine Version von "Q-Bert" und landete schließlich bei Hessware. Irgendwie überredete ich den Chef, mich einzustellen. Ich hatte alles, nur keine Programmiererfahrung.

Trotzdem überlebte ich dort — ich weiß heute noch nicht wie. Ich entwickelte VC 20-Carding, u.a. das Spiel "Slime" und konvertierte "Super Saxon" für den C64. Mein erstes eigenes Spiel hieß "Project Space Station". Man mußte eine Raumstation unterhalten und darauf Experimente starten. Ich hatte zu wenig Zeit, um das Programm ständig zu designen — die Firma wurde außerdem immer schlechter. Also wurde ich freier Programmierer. Ein Projekt für den Apple II machte ich mit Michael Cranford zusammen, der später Bard's Tale programmierte.

Ich kam vor dreieinhalb Jahren zu Lucasfilm und konvertierte zuerst "H.M.S. Pegasus" für den Apple II und den C64. Danach entwickelten Noah Falstein und ich die Simulation "Strike Fleet". Danach hatte ich die Idee für Battlehawks und entwickelte das neue System dafür. Das war nicht einfach. Wo immer man sich bei Strike Fleet und Pegasus befand, war Wasser um einen herum. Es war eine Art zweidimensionale Welt. Bitmap-Grafik in einer 3D-Welt gab es damals noch nicht. Ich arbeitete lange an den Routinen. Ich entschloß mich für Bitmap-Grafik, ich mag keine Polygone. Wenn man 1000 Polygone hat, um ein

Objekt zu zeichnen — gut! Aber mit zehn sieht alles wie ein plumper Klotz aus. Das war mein erstes MS-DOS-Projekt. Ich gehe immer noch

zur Uni, wenn mich ein Kurs interessiert und will immer noch forschen, aber dazu braucht man Geld. Da ich nicht vom Staat abhängig sein will, verdiene ich hier ein paar Millionen (lacht) und finanziere dann meine eigene Expedition.

POWER PLAY: Wie planst Du Deine Simulationen?

LAWRENCE: Ich will ein Stück Geschichte darstellen, also sammle ich zuerst Literatur. Ich höre die Fakten über die Flugzeuge, ihre Reichweiten, ihre Geschichte, ihre Piloten, die Anekdoten. Es gibt endlos viel Informationen, manchmal widersprechen sie sich auch. Also muß man viele Quellen studieren. Allen diese Phase braucht viel Zeit. Man muß eine akkurate, glaubhafte Atmosphäre erzeugen, um ei-

ne gute Simulation zu machen. Es ist besser, keine Historiker zu lesen, sie sind meist nur ein schlechter zweiter Aufgänger der Augenzeugen-Aussagen.

POWER PLAY: Wie lang läßt Du Dir für den Feinschliff Zeit?

LAWRENCE: Das Debuggen und das Testen der Logik geht recht schnell. Noah Falstein und Greg Hammond sind da toll und korrigieren die logischen Bugs im Nu. Andere Spieltester versuchen tagelang nichts anderes, als das Spiel zum Absturz zu bringen — sie machen die irrtümlichen Sachen. Das Harte ist der Feinschliff. Die Tester geben mir eine Menge Informationen, aber ich etwas zu schwer oder zu leicht gemacht habe. Es ist egal, ob man viele technische Details im Programm umsetzt, wenn sich das Spiel spielt wie ein nasser Sack. Das haben wir beim Bombardieren gemerkt: es war höllisch schwer. Winzige Bomben fielen auf ein riesiges Areal, es war praktisch unmöglich, diese winzigen Ziele zu treffen. Sehr realistisch, aber viel zu hart für ein Spiel. Wenn du auf 20000 Fuß versuchst, eins dieser winzigen Gebäude mit einer winzigen Bombe zu treffen, verzweifelt du schnell. Also vergrößerten wir die Aufschlagkraft der Bomben. In der ersten Version mußte die Bombe genau auf das Haus fallen. Dann zogen wir einen Rand außen herum, den "Fast getroffen"-Radius. Das war dann genug, ich finde es immer noch schwer genug.

POWER PLAY: Und was ist mit der künstlichen Intelligenz der Gegenspieler?

LAWRENCE: Das ist das Schlimmste! Es ist easy, ein Spiel zu schreiben, in dem man herumliegt und Bomben abwirft. Es ist schon schwerer, wenn Gegner ins Spiel kommen, auf Dich schießen und Dich treffen. Und das härteste: wenn die Gegner gut sein sollten, aber nicht perfekt. Das ist hart zu debuggen und braucht im Spiel viel Rechenzeit. Ein Beispiel: Jeder Bomber hat fünf Besatzungsmitglieder. Der Computer berechnet für jeden von ihnen eine mögliche und nicht geaktuelle Ist die Spitzfire im Feuerbereich? Liegt sie im richtigen Winkel? Wie schnell fliegt sie? Aus welcher Richtung kommt sie? Natürlich wäre es einfach, dem Computer die genauen Werte Deines Flugs überzuspielen, aber dann säße Superman an deren

„Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere“

DEMNÄCHST

... legen Sie Ihr Geld gewinnbringend an ...



TRANS WORLD

am 5. November

BOMACO ServiceLine
in der Sax-Form
Spezial-Maschinen für die
Spezialmaschinen-Industrie
Extrudiermaschinen
Misch-Extruder-Schnecken
für die Kunststoff-Industrie
Tel. 0234 7780-35



Vertrieb **BOMACO**
in der Sax-Form
0234 7780-35
BOMACO ServiceLine

Saxbyte Software Nordring 71 460 Bochum 1 Tel. 0234 768049 Fax 0234 768 497

Für Fantasy-Freunde ist der Zeichner Rosinski ein Muß. Seine Serie **Thorgal**, von dem nun Band 10 im Carlsen Verlag unter dem Titel **Das Land der Qs** erschießen ist, gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die gelungenen Mischung zwischen Abenteuer-, Wikinger- und Fantasy-Epos berichtet über die Erlebnisse des Findlings Thorgal, der sich mit Magiern und fremden Kulturen auseinandersetzen muß. Weniger gelungen ist seine Serie **Hans**, die in der Edition **Stripsplagiat** erscheint. Zwar sind die Bilder fraglos beeindruckend und brillant, aber die Geschichte ist verworren und etwas albern. Nur für hartnäckige Fans.

Fantastisch, aber noch auf dem Boden der Realität sind die Abenteuer von **Jonas Valentin**. In dem Band **Die Nacht der Katze**, erschießen bei Carlsen, macht sich der Held auf die Suche nach seiner verschwundenen Katze. Dabei trifft er auf einen äußerst seltsamen alten Herren, der zu Tieren und zum Leben eine besondere Beziehung hat. Jonas Valentin wurde mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet. Dem Duo **Frank & Bom** ist es gelungen, eine witzige, spannende und überdies intelligente Serie zu präsentieren, die hoffentlich viele Leser finden wird.

Ebenfalls kurze Episoden erzählt Berthel in dem Band **Die Dame, der Schwan und der Schatten**. In diesem bei Boisselle & Löhmann erschienenen Buch werden drei packende Krimi- und Abenteuer-geschichten erzählt. In Mexiko und in Hollywood geschehen unheimliche Dinge, und so mancher, der sich ganz besonders schau vor kam, wird am Ende der Geschichte eine böse Überraschung erleben. Böse, spannende Geschichten, die von der ersten bis zur letzten Seite fesseln.

Er ist einer der neuen Stars der Comic-Szene, der Spanier **Miguelanxo Prado**. In einer aufwendigen Ausgabe erscheint bei Arboris die Kurzgeschichten-Sammlung **Chronik der Unlogik**. In kur-

Ohne Verbindung bleibt "Hein Jammerhau", ohne weibliche Begleitung das Tierchen aus "Munro" und ohne Schmerztabletten der Kämpfer "Hans".

Comic NEWS



zen Episoden beschreibt Prado alltägliche Szenen, die zunächst harmlos beginnen, dann aber katastrophale Ausmaße annehmen. So wird der arme geplagte junge Mann, der sich im Park bei einer Gruppe von Hundebesitzern über die Haufen ihrer Lieblinge beschwert, von der aufgebrachten Meute fast zerfleischt und muß sich dann noch vor Gericht wegen Tierquälerei verantworten. Prado ist ein großartiger Beobachter und glänzender Erzähler — einer der besten Bände dieses Jahres.

Ganz dem Humor verschrieben hat sich der holländische Comic **Hein Jammerhau**, verlegt von **Comicplus**. Der Held der Kurzgeschichten ist ein schuchterner Underdog, dem es einfach nicht vergönnt ist, am prallen Leben um ihn herum teilzunehmen. Komische und bizarre Situationen sind vorprogrammiert. Nicht selten werden die Grenzen des gutbürgerlichen Geschmacks etwas überschritten, wer aber damit keine Probleme hat, sollte sich Hein zu Gemüte führen.

Spannung verspricht auch **Munro**, präsentiert im **Feest Verlag**. Während sich in Europa 1936 die Staaten langsam auf die Katastrophe Krieg vorbereiten, schrecken geheimnisvolle Todesfälle die

Die Katze läßt das Mäusen, der Detektiv das Ballern nicht ("Die Nacht der Katze", "Die Dame, der Schwan und der Schatten")



Stadt New York aus dem Winterschlaf. Dem Zeichner **Griffo** gelingt mit dieser Geschichte eine fast perfekte Parodie auf den großartigen Comic-Künstler **Jaques Tardi**. Doch während Tardi seinen Humor aus dem bizarren Abart greifen der alltäglichen Wahnvorstellungen nimmt, geht Griffo den leichteren Weg der Kopie. Herausgekommen ist dennoch ein packender Comic.

Eric Hegmann/ai

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Leider ist das Zusammenstellen der Sprüche mit Hilfe des Zauberbuchs sehr mühsam. Deshalb hat Peter Schumacher jun. aus Dinslaken die wirksamsten Stoffe mit ihrer optimalen Zubereitungsform für die einzelnen Direktoren und Affektoren aufgelistet. Nachfolgend die Legende für diese Liste: e = erhöht, k = kondensiert, 0 = normal, 1 = geschminkt, 2 = gemahlen, 3 = gemischt. Die Zahlen hinter den Zahlen bezeichnen den Preis für eine Einheit dieses Stoffes.

Drachen-Direktoren:

1. Ragoon (e 2), Kraft 4, 2
Jagdm (e 2), 10, 3 Yasin, 2, 10

Ei-Direktoren

1. Igele (e 0), 1
+ Sane 14, 2, 10, 10 oder 2, 18

Mensch-Direktoren:

1. Sals (3), + Gesund 11, 2, 1
us (0 oder 2), 10, 3 Yasin (1), 10

Ortschafts-Direktoren:

1. Us (0), + Gesund 10, 2
Calot (e 0), 10, 3 Sals (0), 14

Kampfkraft-Affektoren (positiv):

1. Uln (k 0), Geist
Geschwindigkeit, + Kraft 8, 2
Churl (e 3), Wachstum 8, 3
Kraft 1, 8

Kampfkraft-Affektoren (negativ):

1. Uln (e 2), 8, 2 Diega (2), 16
Churl (0), + Wachstum 8, 4
Kraft 3, 8

Krankheits-Affektoren:

1. Sadiel (e 0), 1, 2, Yasin (e
0), 3 Magoem (0), 16, 4 Ras
gon (2), 4

Gesundheits-Affektoren:

1. Fanveer (0), Ge st. 18, 2
Monaca (k 0), 14, 3 Magoem
(2), 16, 4 Diega (1), 16, 5 Sals (3)
14, 6 Tius (e 0), 10, 7 Smyte (e
2), 6

Wachstums-Affektoren (positiv):

1. Oregans (e 0), + Kraft 18, 2
Churl (e 0), Kampf 8, 3 Calot
(1), 10

Wachstums-Affektoren (negativ):

1. Snur (1), 4, 2, Magoem (3)
16, 3, Churl (3), + Kampf 8, 4,

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Bernhard Weber aus Grinzens in Österreich hat für alle Fußballer ein paar Tips wie sie eine Karriere als Vereinschef machen können.

In der Grundaufstellung ist es vorteilhaft, wenn Ihr einen guten Torhüter und einen Stürmer (Mittelstürmer) habt. Ist dies nicht der Fall, so ist Ihr Euch unbedingt nach den passenden „alten Jungs“ zu sehen. Alle anderen Positionen können auch später noch nach Euren Wünschen besetzt werden.

Meisterschaft: Der Sprung von der dritten in die erste Division sollte innerhalb von zwei Jahren geschafft werden, da I

sonst der eigene Spielerangsam zu alt wird. Wenn man das nicht, so es so schafft, sollte man vor entscheidenden Spielen das Spiel abspeichern und falls man eine Niederlage bezieht, das Spiel einfach neu starten und das Ganze noch einmal versuchen. Cup: Besonders in der dritten Division kloppt beim Cup die Kasse. Daher vor einem Cup-Spiel abspeichern und den Be-einen Endvorrat als Gegner empfiehlt sich das 5-3-2 System oder eine eigene Defensivtaktik. Es sollte zumindest das Halbfeld erlangt werden. Spielt man in

der dritten Division, so sind hohe Weichschüsse auf das gegnerische Tor besonders wirksam.

Spieleinkauf: Eine Fehler wichtigeren Aufgaben vor dem Einkauf abspeichern und dann auf die Suche gehen.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Tim Jansen aus Essen schenkt seine gesammelten Tips für den „Wunderkneben“. A-gemeine Hauswe-Besonders aussichtsreiche Plätze für größere Gedründe sind die Wolken. Besonders in der letzten Abschnitt von Level 7 lohnt es sich etwas genauer hinzuschauen. Auch über und neben Türen ist oft etwas versteckt. Hat man ein Monster besiegt, hat man eine Tür verlegt, was bekommt man sofort ein Herz dafür. Sammelst du ein Herz, das man nicht haben will, so bekommst du das Schwert ein und verliert so das Raum, erhält man noch ein Herz mehr. Jetzt die große Frage: Was hat man davon?

Hat man, nachdem das Monster besiegt wurde (und man so schon das Herz bekommen hat), volle Energie, sammelt man einfach alle Goldstücke ein, ohne das Schwert (den Schlüssel) wegnimmt. Jetzt wartet man bis die Sanduhr abgelaufen ist. Sobald dies geschehen ist, hat man sich sofort den Schlüssel (das Schwert) bei der Zeit nun abgelaufen. Ist verliert man ein Herz, das man aber beim Verlassen des Raumes sofort wieder zurückbekommt. Jetzt hat man volle Energie und eine „fisch umgedrehte“ Uhr. Nun zu den einzelnen Leveln.

Runde 2
— 1. Abschnitt: Unbedingt ein kleines Schild und Bomben kaufen.
— 2. Abschnitt: Auf einer überkochenden Lava legenden Insekt eine Turm in die man hineingehen sollte. Die Turm kann nicht sehen aber wenn man daran vorbeigeht erscheint die Meldung OH! Man bekommt einen Brief den man später abgeben sollte. Ihr könnt noch mehr Türen finden wenn Ihr auf die Meldung achtet. Das funktioniert allerdings nicht bei allen unsichtbaren Türen.
— 3. Abschnitt: Hier sollte man sich Schuhe

In der „Mam-Desert“ fährt man irgendwo in ein Loch, in dem mehrere Federmäuse hausen. Hat man keinen Blitz bereit, um sie alle auf einmal zu besiegen, muß man zumindest die Federmäuse töten, die den Schlüssel zum nächsten Level hat. Sie sinken von der Leiter. Geht das nicht kann man das Spiel gleich mit starten, denn ohne Schuhe kommt man nicht in den nächsten Level.

Runde 6
In der Pyramide sind viele unsichtbare Türen, bei denen die Meldung OH erscheint wenn man daran vorbeigeht. Also die Augen offenhalten.

Mit der richtigen Taktik ist die Sphinx kein Problem mehr. Zu allem immer wieder knapp vor die Sphinx springen und ein-mal mit dem Schwert zuschlagen. Das solange wiederholen bis das Tierchen am linken Rand steht und wieder dann schnell auf sie einschlagen, aber Vorsicht: immer dann hochspringen, wenn sie auch springt. Sonst bekommt man zu viele ihrer Blitze ab.

Runde 7
In einem Abschnitt findet man zuerst keinen Ausgang. Man muß deshalb an die letzte Tür klopfen und anschließend wieder nach links gehen. Nun findet man auf dem Weg einen

sich nach oben und unten bewegenden Stein, auf den man aufsteigen muß.
Nur so man im Himmel. Die san Abschritt kann man ganz leicht beenden. Man läßt sich einfach nach unten fallen. Allerdings wäre es angebracht vorher alle Goldstücke auf den Wogen aufzusammeln.
Den nächsten Abschnitt sollte man nachgehen, man den Schisse vom Ritter bekommen hat nicht sofort verlassen. Geht man nach links, in den man einen Turm auf den wir natürlich sofort klettern. Wonderboy spielt nun wieder automatisch auf der Erde. Als Belohnung dürfen wir das

NEU!

AMIGA

DM 19.80

**POWER
DISC**

Irre Games
Patch

**Das Heft mit
der Diskette ist da!**

- Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User
- "Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer: Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf.
- "Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen
- "Sound Construction Set". Ein pfiffiges Tonstudio für den Amiga.
- "Patch". Das Geschicklichkeitsspiel für Konner

**Amiga Power-Disk gibt es
ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk**

STARKILLER

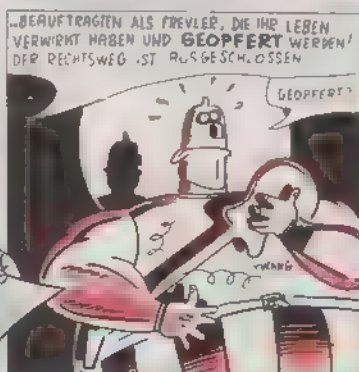
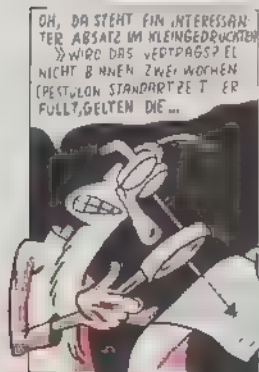
RENT AN UNHOLD GMBH FOLGE 3

"Ackerbau & Viehzucht"

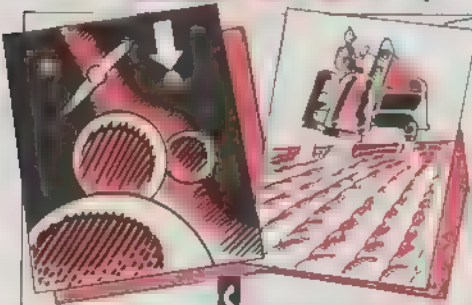
Trantor und Dr. Bobo sollen das Orakel von DONDOKODON wieder ernen. das aus drei Getränke-Dosen besteht. Doch was ist aus Starkiller geworden?

WENN ICH
EIN MAL
REICH WAR!
DADEL DADEL DIDELE
DUM

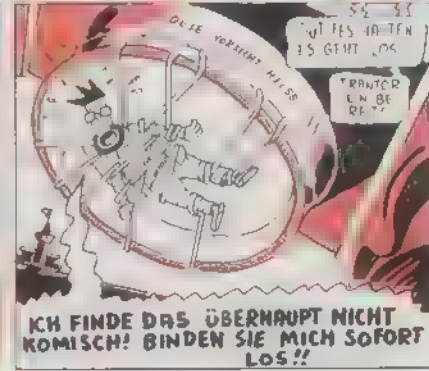
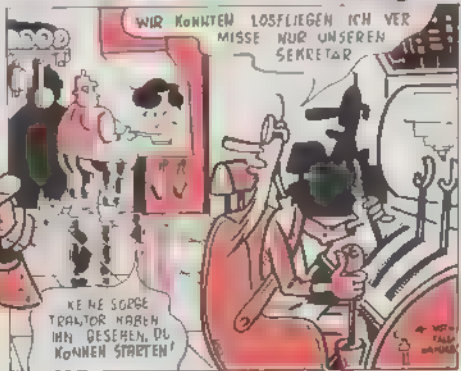
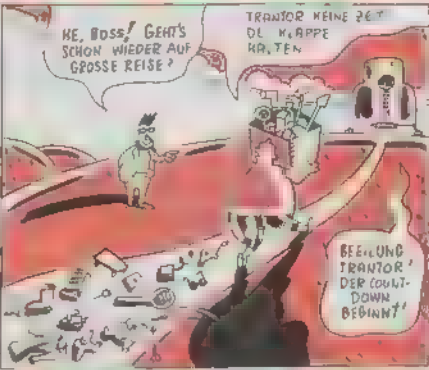
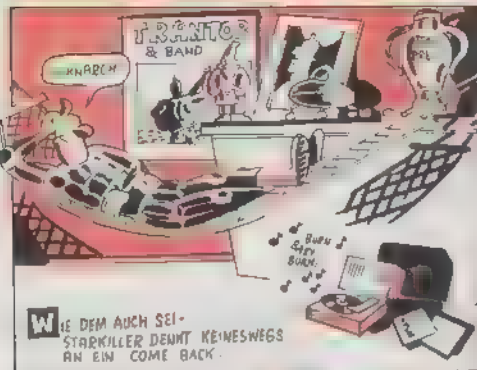
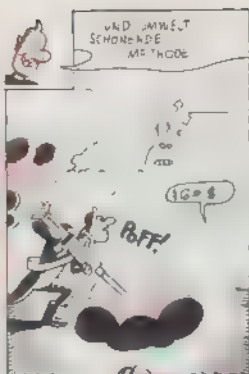
MACHTIG GUTES GESCHAFT! WIR FINDEN
DRAKEL-BÜCHSEN UND VERDIENEN
MACHTIG VIELE CREDITS, DIE WIR
KÖNNEN INVESTIEREN
IN TRANTORS
SCHALL-PLATTEN
KARRIERE



NACH DIVERSEN SCHNICK-SALZ-SCHLÄGEN HÄTTE STARKILLER SEINEN DIENST ALS GISSSEL DER GALAXIS QUITTIERT!



STARKILLER SETZTE SICH AUF DEM BESCHAULICHEN PLANETEN SEUDROP ZUR RUHE UND WIDMETE SICH DASEIN ACKERBAU UND VIEHZUCHT. ER ERLANGTE EINE RUF ALS KOMPETENTER LANDWIRT, DER AUF DEM ÖRTLICHEN KABEL-TV SENDER Sogar EINE SENDUNG MIT GARTENTIPS MODERIERT.



Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Clemente oder Frank

17 Uhr

(Florian Becker)

Kreuz Post 1232/8790 Rockenhäuser

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinser-Straße 2
8013 Haar bei München

109



Ein rustikales Bett ist auch ganz nett (ST)

BAUERNSTERBEN

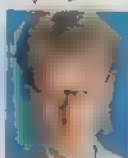
Inspector Griffu

Tief in den Walden Transylvaniens, dort wo die Fuchse schon Gute Nacht sagen, spielen sich noch die echten Dramen des Lebens ab. Hans der Knecht schlunzt in des Gastwirts Tochterlein Helene verliebt. Jedoch ein armer Knecht und die reiche Erbbauprinzessin. Das geht nicht zusammen! Der Hans muß weg und das schnellstens. So macht denn Friedheim der wackere Dorfpolizist am nächsten Tag eine rausige Entdeckung. Der Hans ist tot, hinterläßt eine Menge von grausamer Mörderhand. Und nur der

Berg war Zeuge. Der richtige Mord für Inspector Griffu innerhalb von 24 Stunden muß er die verdächtigen verdächtigen die bergige Gegend mittels ausgiebiger Maus-klicks erkunden und den Mörder ausfinden. Gesteuert wird die Maus über ein Menü. Mit der Maus können wir uns einfache Sätze in einer Befehlszeile zusammenklicken und damit die anderen Personen befragen. In einem Grafik-Fenster wird der jeweilige Standort von Griffu gezeigt. Zudem liefert eine Textbeschreibung zusätzliche Informationen. VW

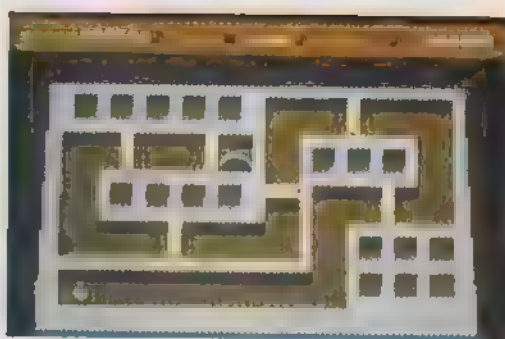
Mann oh Mann. Das kann nur als Sabotagegedacht sein. Inspector Griffu ist sich wie eine Mischung aus Schwarzwald-Klinik und "Der Förster" aus dem Schwarzwald. Knechte, Holzfäller, Magde und das Ganze spielt auch noch in Rumänien. Das ist so abgedreht, daß es schon wieder Spaß macht. Da

Geht so



Zu Inspector Griffu erlaubt komplexen. Es gibt ein Menü. Zu klicken, wobei das Inspector dann einen der nächsten Stellen. Es ist eine sehr einfache, aber mit seiner Linien. Es ist ein Inspector.

Griffu ist sehr schön. Es ist ein Inspector. Es ist ein Inspector. Es ist ein Inspector.



Rollt die Kugel an die Wand, seh ich lange noch kein Land (C 64)

KURIOSE KUGEL-KUR

Tilt

Auf der Suche nach neuen Ideen für zukünftige Computerspiele-Hits hat Code Masters anscheinend auf dem heimischen Speicher gekramt. Dabei kam ein holzernes Labyrinth-Spiel zum Vorschein, bei dem eine Kugel auf einer beweglichen schiefen Ebene durch etliche Gänge und um viele Löcher herum zum Ziel gerollt werden mußte. Wer sich noch an diese Geschicklichkeitsspiele erinnern kann, die vor einigen Jahren ziemlich populär waren, dem ist das Spielprinzip von 'Tilt' bereits bekannt. Der einzige Unter-

schied besteht darin, daß keine Löcher sondern verschlossene Türen nerven. Diese geben erst auf Feuerknopf-Druck kurzzeitig den Weg frei. Sollte die Kugel die Türen berühren (gib es gut für sämtliche Wände), dann muß man den Parcours von vorne beginnen. Wie oft ihr Euch einen solchen Patzer erlauben dürft, hängt von der Anzahl der Richtungswechsel ab, zu denen ihr die Kugel veranlaßt. Jede Korrektur kostet Energie. Je länger der zurückgelegte Weg, desto mehr Energiebits anschließend wieder zurück.

Sehr einfache Idee. Eine Kugel auf einer wackeligen Ebene durch ein Labyrinth. Es ist ein Inspector. Es ist ein Inspector. Es ist ein Inspector.

Gut!



sten Levels keine Probleme mehr. Gemeint sind die Parcours, in denen die Kugel auf doppelte Größe aufgebläht wird. 'Tilt' ist ein einfaches, aber effektiv. Es ist ein Inspector. Es ist ein Inspector. Es ist ein Inspector.

Technisch bemerkenswert ist der Effekt, wenn die Ebene kippt. Sieht toll aus.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: United Software. Zirkapreis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 42%

Grafik 34% Sound 14%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 42%

Grafik 34% Sound 14%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Code Masters. Zirkapreis: 40 bis 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

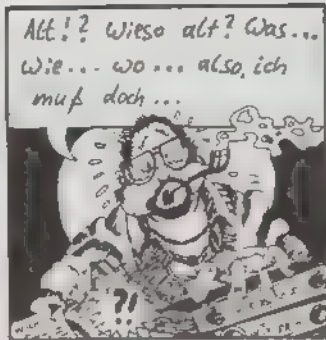
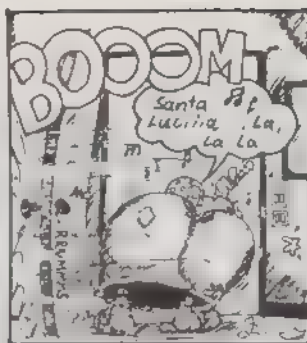
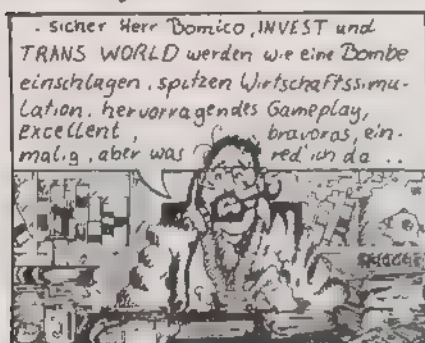
in Vorbereitung

C 64

68%

Grafik 36% Sound 47%

Schwierigkeit: mittel



**Wir geben Müll
keine
Chance**

Starbyte Software

BOMICO Serviceline
Postfach 1000, 48101 Bochum
Spezial: Mac, PC, PlayStation
Spezial: Mac, PC, PlayStation
Experten und Service
Mo - Fr von 9.00 bis 19.00
ehrlich und kompetent
Tel. 0234 680497



Vertrieb: **BOMICO**
Eibinger Straße 1
48100 Frankfurt a. Main 90
BOMICO Serviceline



Sind die Steine frei: dann klick ich sie einzu (ST)



Wer zu langsam schaltet, hat ausgespielt (Amiga)

STEINCHEN KLIKK' DICH

Sarakon

W er kennt das nicht: Man sucht auf einem Spielfeld zwei Steine, die mit dem gleichen Muster bedruckt sind, klickt sie an, löst sie damit verschwinden, bekommt Punkte und freut sich des Lebens. Eine Spielidee, die in leicht veränderter Form schon bei "Shanghai", "Turn it" und "Lin Wu's Challenge" für spannende Stunden sorgte, kann so schlecht nicht sein. Kein Wunder, daß mit "Sarakon" die Steinchen-Pärchen-Suche ein weiteres Mal bemüht wurde. Man kann die Steine nur wegklicken, wenn sich zwischen ihnen ei-

ne Linie zieht. Je dichter mehr als zwei Ecken hat (klingt kompliziert, ist aber ganz einfach). Bei Sarakon liegen die Steine manchmal aufeinander gestapelt; die genaue Höhe kann man an ihrer Farbe erkennen. In der Einsteiger-Spielvariante dürfen Steine aus verschiedenen Höhen kombiniert werden, in Profi-Modus werden nur solche weggeklickt, die sich auf einer Ebene befinden. Sarakon hat 40 Levels, die abgeräumt werden müssen. Nach der 10. Stufe nach der 30. Stufe bekommt ihr ein Passwort verraten. *hl*

Turn it hier. Lin Wu dort. Sarakon da. fehlt nur noch ein "Shanghai II" und die Sammlung wäre komplett. Auch wenn man dem Spielprinzip von Sarakon Abstraktionen ableiten muß, ist es ein wenig besser als "Dino" und gut als "Level 3". Der bosonische Charakter des Gehirns. Auf höheren Su-



Gut!

en, die Symbole vielfältig so groß, daß man ein richtiges Adressenbuch benötigt. Wer noch kein Spiel des Pärchen-such und Weg-such Genres im Schrank stehen hat, sollte sich Sarakon gut anschauen. Konventioneller als "Dino" und nicht weniger als "Dino".

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Starbyte, Zirkas Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 69%

Grafik: 52% Sound: 37%

Schwierigkeit: mäßig

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Thalion, Zirkas Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

59%

Grafik: 52% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 59%

Grafik: 54% Sound: 33%

Schwierigkeit: schwer

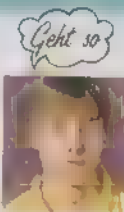
C 64

nicht geplant

Es findet kein Ende. Eine Denkspiel-Premiere jagt die andere. Nach "Atomix" erscheint mit "Magic Lines" bereits Thalion's zweiter Grubel-Streich. Das Grundprinzip ist schnell erklärt: Das Spielfeld wird in quadratische Blöcke unterteilt, die man (dank einem freien Feld) verschieben kann. Auf einige Quadrate sind Röhrenteile montiert, durch die ein Ball kullern soll. Es gibt Geraden (vertikale und horizontale), 90°-Kurven, "Multi-Wege"-Blöcke (ermöglichen freie Fahrt in alle vier Richtungen) und "Pausen-Quadrate", die

die Geschwindigkeit der Kugel etwas verlangsamten. Eure Aufgabe besteht darin, die vorhandenen Röhrenabschnitte so anzuordnen, daß der Ball (ein Startpunkt ist vorgegeben) durch alle hindurchrollt. Dabei darf er auf kein Quadrat stoßen, das bereits durchrollt wurde oder kein Röhrenteil aufweist. Damit's nicht ganz so einfach wird, rollt der Ball automatisch mit konstanter Geschwindigkeit. Braucht man zu lange, die Teile zu ordnen, müßt ihr von vorne beginnen. 32 Levels wollen gemeistert werden — zur Not mit drei Continues. *mg*

Im Vergleich zu "Atomix" fällt "Magic Lines" deutlich ab. Die Idee ist nicht neu (man erinnere sich an die Schiebepuzzles für angewinkelte Schulstunden) und wurde zudem schon besser umgesetzt ("Blodia" für den Game Boy ist größer). Wenn ich mir den Rücken an den Bildschirm setzen und die Augen halbiert, dann



Gut!

sehe ich für "Magic Lines" wenig Chancen, in der internen Grubel-Rangliste einen Spitzenplatz zu ergattern. Dafür ist es nicht fesselnd genug. Man spielt's mal, ein paar Minuten, legt es aber schnell wieder beiseite — nicht zu eiz!

dank dem gepeinigten Schwierigkeitsgrad (trotz dreier wählbarer Abstufungen)

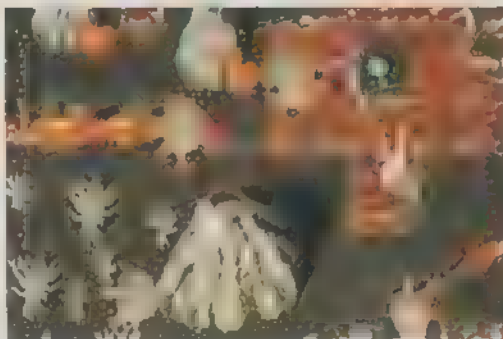
SCHRÄGER VOGEL

Wings of Death

Was braucht der Action-Spieler zum Glück? Erlesene Extrawaffen, reichhaltige Gegnerformationen und viel Tempo. Mit all jenen Elementen ist Thalions neues Baler-Spiel "Wings of Death" reichhaltig ausgestattet. Bei diesem sieht sich vom Spielautomaten "Dragon Spirit" inspirierten Vertikal-Scroller steuert ihr einen Vogel, der sich seinen Weg durch sieben Fantasy-Welten schneidet. Die ersten beiden Levels verlaufen noch recht gemütlich, doch ab der dritten Stufe wird's ernsthaft hektisch. Am Ende jedes Levels wartet der unvermeidliche Obergegner, der mit einer speziellen Taktik ausgeschaltet werden muß.

So manches Gegner-Sprite hinterläßt eine Extrakapsel. Am wichtigsten sind die Waffen, von denen es fünf Grundtypen gibt. Die Standardkanone feuert dreieckige Geschosse ab, durch Umrüstextras kommt ihr zu einem starren aber durchschlagkräftigen Laserstrahl, einer Kanone, die ballongroße Kaliber verschießt, einem Streuschuß, der beim Aufprall ein paar Splitter in die Landschaft jagt, sowie einem feurigen Flammenpustler. Jede dieser fünf Waffen könnt ihr je fünfmal verbessern, indem ihr wiederholt das entsprechende Extrasymbol schnappt. In fast jedem Level gibt es eine Art Idealwaffe, bei der dem Gebläse darf eine Preise Spielaktik nicht fehlen.

Des weiteren im Umfangreichen Extraaufgebot Bonuspunkte (der Score rutscht rauf), Extraebenen (könnt ihr gut gebrauchen), Herzen (setzen die Schadensanzeige auf Null zurück), "A's" (sorgen für Auto-Feuer), Satelliten (umkreisen Euren Vogel und stürzen sich auf Gegner), Flügel (sorgen für mehr Tempo), Schutzschilder (heißt begehrt an kritische Stellen) und Smart Bombs (putzen traditionell alles weg, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt). Hütet Euch aber vor dem gemeinen Totenkopf. Sammelt man ihn ein, wird Euer Waffentyp auf Stufe 1 herabgesetzt und alle anderen Extras verlieren ihre Wirkung. — Knirsch!



Farbenprächtige Grafik macht jeden Level zum Erlebnis (ST)

Programmierer Marc Rosocha scheint ein paar gute Videospiele aufmerksam studiert zu haben. In Wings of Death findet man Spurenelemente von PC-Engine-Klassikern wie "Dragon Spirit", "Tiger Hell" und "Gunhed" ohne daß es dem Programm dadurch an Eigenständigkeit mangelt. Ich hätte nicht geglaubt, daß ein ST so viele Sprites, sanftes Scrolling, Action,

Super!



Digi-Musik und Sprachausgabe auf einmal, verkräftet ohne daß seine CPU schmilzt. Der Schwierigkeitsgrad ist happig, denn dank vier Centrales kommt so schnell kein Frust auf. Bei Wings of Death liegt der Fokus mit Überschaubarkeit und Automatenumsetzung für Computer darf sich an diesem Action-Feuerwerk mehrere Scheiben abschneiden.

Wow! Die Masse an Sprites, die sich bei "Wings of Death" auf dem Bildschirm tummelt, ist schon fast rekordverdächtig. Was dem verwöhnten Ballerfreund hier an Action geboten wird, bringt den Adrenalinhaushalt völlig durcheinander und strapaziert den Feuerknopf/muskulösen Messenweise Extrawaffen, ausgeklügelte Gegnerformationen, Bilderbuchgrafik sowie spitzen

Gut!

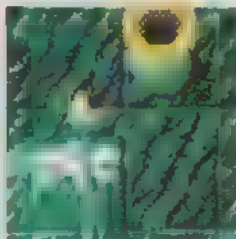


Soundeffekte und Musik findet man auf dem ST nicht alle Tage. Warum gibt's dann kein "Eiser-Geschick"? Ganz einfach. Ab dem dritten Level wird mir Wings of Death eine Spur zu hektisch. Außerdem kann man teilweise die eigenen Schüsse von

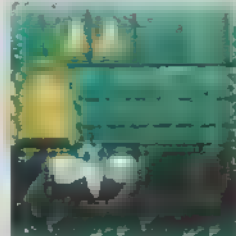
denen der Gegner kaum unterscheiden. Ansonsten ist Wings of Death das beste Actionspiel, das 1990 für den ST erschienen ist.



Husch, husch, schnell die Kapseln aufsammeln. Nur von den Totenköpfen solltet ihr die Finger lassen (ST)



Extrawaffenausbau. Was als Schußchen beginnt



steigert sich insgesamt für Ausbaustufen allmählich



zur fulminanten Feuerkugel die Aliens in die Flucht schlägt

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Thalio
Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA
In Vorbereitung

ATARI ST 386

Grafik: 82% Sound: 79%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

DER GEIST IN DER MASCHINE Simulcra

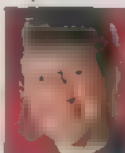
Die Kräfte der Zukunft werden in dem Supercomputer "Simulcra" ausgegossen. Der elektronische Schlachtfeld simuliert. Diese künstliche Welt können exzellente Piloten mit einem speziellen Fahrzeug betreten — der Science-fiction Streifen "Tron" läßt schon grüßen. Eines Tages passiert mit Simulcra ein Malheur, das auch schon manch ehrbaren Heimcomputer lahmgelegt hat. Ein Virus befällt das System. Als Folge werden die insgesamt 30 Kampfszenarien von roten Energiebarrieren abgesperrt. Indem er die Generatoren abschließt, welche die Barrieren aufrechterhalten, könnte ein geschickter Pilot die Energiesperren vernichten und Simulcra wieder unter Kontrolle bringen. Doch dazu

muß er sich in allen 30 Levels mit den Verteidigungsanlagen anlegen — und Simulcra ist darauf programmiert. Euch die heißeste Elektronenschlacht Eurer Pilotenkarriere zu liefern.

Das Gefährt mit dem Ihr Einlaß in das simulierte Schlachtfeld findet, nennt sich SVR. Ihr könnt mit ihm in einer Art Panzer-Modus auf dem Boden herumtackern, aber auch ein paar Flügel ausfahren und dank einer Prisma-Extraschub eine kurze Runde in der Luft drehen. Die 30 Levels sind in sechs Zonen mit je fünf Abschnitten unterteilt. Habt ihr eine neue Zone erreicht, könnt ihr später an dieser Stelle auch dann weiterspielen, wenn alle Leben verbraucht wurden. Das bizarre Szenario der simulierten Kampfzonen wird in ausgiebiger 3D-Grafik dargestellt. Zu Euren Gegnern gehören sowohl Bodengeschütze als auch herumtaumelnde Panzer und Angreifer aus der Luft. Ihr beginnt die Mission mit unversehrten Schutzschilden und der unverzichtbaren Bordka-

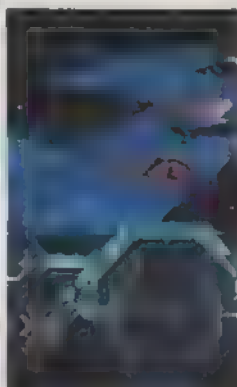
Die Programmierer scheinen den Kino Film "Tron" zu mögen. Die Generatoren und die "Desintegrierer Bolzen" kommen mir sehr bekannt vor. Ein Lob der Grafik, sie ist enorm schnell und gibt dem Spiel einen Hauch gepflegter Hektik. Manchmal wird's fast zu flott, denn während der Gleiter dreht, hat man kaum noch eine Chance, gezielt zu bal-

Gut!



tem Simulcra ist sicherlich nicht die Spitze des 3D-Aktion Genres, aber ein würdiger Vertreter. Wer Interphase möchte wird bei Simulcra seinen Spaß haben. Ein kleiner Nachteil: Das Spiel ist nicht sonderlich umfangreich. Man kommt ohne größere Schwierigkeiten in den vierten Level, danach wird's allerdings recht anspruchsvoll.

Man kommt ohne größere Schwierigkeiten in den vierten Level, danach wird's allerdings recht anspruchsvoll.



Am Ende der Vektor-Autobahn lauert ein Geschütz (ST)

none, die Euch im ganzen Spiel erhalten bleibt. Doch ganz ohne Extras muß man sich nicht durchschlagen, einige Gegner hinterlassen bei ihrer Vernichtung wertvolle Kapseln. Für viel Übersicht sorgt der Radarschirm, der am unteren Bildrand eingeblendet werden kann. Hohe Durchschlagskraft zeichnen die Raketen aus, die in Verbindung mit einem Zielsystem auch den robustesten Gegnern das Fürchten lehren. Mit einem ECM-System hält man sich wiederum gegnerische Raketen vom Leibe. "Speed ups" machen Euer Gefährt schneller sowie wendiger, und die recht großzügig verstreuten Extraleben kann man bald gut gebrauchen. hi



Ein Virus hat die roten Barrieren verursacht, die den Supercomputer Simulcra lahmlegen (ST)



Sie befinden sich hier: Ein Blick auf die Übersichtskarte (ST)

Was beim Konkurrenzspiel "Rotox" furchtbar in die Hose ging, klappt bei Simulcra wie geschmiert. Die Mischung aus berechneter 3D-Grafik und Baller-Spielprinzip. Die Grafik ist nicht nur angenehm, schnell sondern auch atmosphärisch. Das gelingt, Farbwohl, Schattierungseffekte und partikelstrotzende Wonne-Explosionen sind eine Augenweide. man nimmt dem Spiel sogar die abstruse Hintergrundstory ab und hat das Gefühl, durch eine elektronische Welt zu flitzen. Die

Gut!



ses dekorative Szenario tut dem Programm gut, denn im Prinzip ist es nichts weiter als eine geschickte Variante des seitdem bekannten Treffens und nicht getroffen werden. In ein paar netten Extras. Die Suche nach den Energiegeneratoren, das Umschalten zwischen Flug- und Boden-Modus und die Orientierung in den Vektorlabirynth addieren sich zu einer adrelen strategischen Prise. Die Simulcra zu einem der gesteigerten Actionspiele macht. Auf jeden Fall einmal anspielen.

STECK
BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Microstyle, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 75%

Grafik: 77% Sound: 68%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant



Bin schon unterwegs!





Hier liegt laglich frisches Bier aus eigener Herstellung (Amiga)



Da lecht der Zahnarzt. Jede Plombe vibriert (Amiga)

WIDERSTAND IST ZWECKLOS

Midnight Resistance

Sind wirklich so viele Wissenschaftler verrückt wie es in den Hintergrundstorys zu Computerspielen der Fall ist? Wenn ja, dann müßte man hinter jedem zweiten Akademiker einen üblen Schurken wie "King Crimson" vermuten. Auch ohne Promovierung plant dieser wahnsinnige Forscher die Eroberung der Erde, nur die furchtlosen Jungs des mitternächtlichen Widerstands stellen sich ihm entgegen. "Midnight Resistance" nennt sich die Umsetzung eines Data East Automaten. In insgesamt neun meist horizon-

tal scrollenden Levels steuert ihr einen furchtlosen Kämpfer, der sich den Helfershelfern von King Crimson entgegenstellt (bei der Amiga-Version dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ran). Am Ende jedes Levels darf man bis zu zwei Extrawaffen erwerben, die gegen Schlüssel eingetauscht werden. Bei all der Knallerei müßt ihr fleißig klettern und krabbeln, wobei die Steuerung Manöver wie die Änderung des Schußwinkels erlaubt. Wenn alle drei Leben verbraucht sind, dürft ihr fünfmal mit Continue weitermachen. hi

Überdurchschnittlich gut gelungen. Midnight Resistance haucht der alten Spielmaschine mit dem wild um sich tanzenden Einzelkämpfer neues Leben ein. Die Extras wiffen sind aber nicht so groß, und die Levels voller Überraschungen, wenn auch teilweise etwas kurz geraten. Vor allem die Amiga-Version



on mit dem Zwe-Spieler-Modus wirkt wie aus dem Egepaß, lediglich die kontrastarme Farbwaß stört. Auf dem Atari wird der Spie Spaß dadurch geschmälert, daß erst geschrollt wird, wenn sich der Spieler dem Bildrand nähert. Unter Strich ein grundsolider, vor allem auf dem Amiga gut spielbarer Actionreißer.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirkus Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 70%

Grafik 73% Sound 68%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 56%

Grafik 67% Sound 51%
Schwierigkeit: schwer

C 64

in Vorbereitung

GASSENHAUER

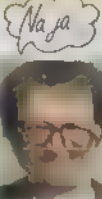
Shadow Warriors

Saito links. Fußtritt rechts. Im ungesüßten "Double Dragon"-Prügelstil dürft ihr Euch bei "Shadow Warriors" durch sechs Levels hauen. Held des Geschehens ist ein elegant verschleierte Kämpfer, der sich mit exquisiten Ninjitsu-Techniken durch zwielichtige Hinterhöfe haut. Hier lungern die Diener eines grauenvollen Dämons herum, der am Ende des letzten Levels wartet. Seine Helfershelfer haben die Gestalt der ganz alltäglichen Typen, die man nach Vorstellung der Programmierer in jedem besseren Großstadt-Slum trifft.

Finstere Schläger mit Eshockeymasken, bärtige Gesellen, die mit Baumstämmen um sich werfen und viele andere nette Leute tummeln sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielblichen Sprüngen, Hieben und Tritten gebt ihr den zahlreichen Angreifern Saures, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Geht beim Gerangel eine Kiste oder ein Mülleimer zu Bruch, taucht oft ein Extra auf. Neben Punkten, Zusatzenergie und Bonusleben winkt ein Schwert (ein stichhaltiges Argument...). hi

Ich bekenne mich. Der Sinn des Lebens liegt meiner Meinung nach nicht unbedingt darin, sich mit Dutzenden von Sprites gleichzeitig herumzuprügeln, selbige durch die Füße zu werfen und fleißig Kopfnüsse zu kas-

sieren. Nichts gegen ein knackiges Actionspiel, aber Shadow Warriors ist eines der



wieren mäßig spielbar und überboten schweren Prügel für eine Programmieren unterhaltenswert dem grafischen Aufwand nicht gerecht wird. Die Schurken sehen schrecklich aus und die Steuerung hat ein paar schicke Manöver zu bieten, aber auf Dauer ist das Spiel zu simpel, konfus und dumpf.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirkus Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 31%

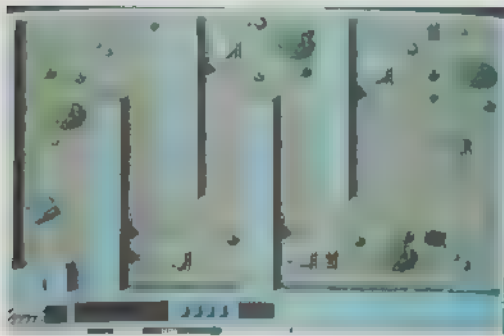
Grafik 70% Sound 53%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

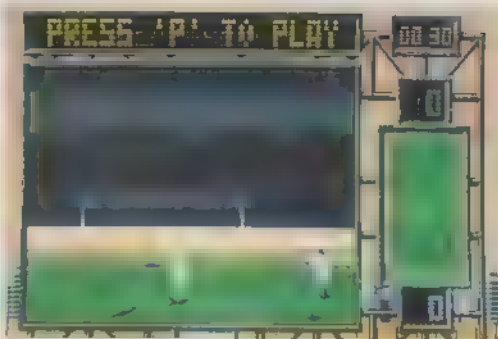
in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Im Panzer hält mich keiner auf (MS-DOS/VGA)



Oh Libero, wo bist du? (ST)

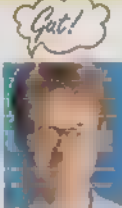
SPASS-QUINTETT

Future Classics

Wenn im Sommer die Sonne vom Himmel brennt, dann ist die Zeit der kleinen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Gehirn zermartern muß. Die Spielesammlung "Future Classics Collection" bietet gleich fünf davon. "Block-Blanche", eine Mischung aus "Tetris" und "Blockhole", lädt zum Grubeln ein. Bei "Lost'n Maze" düst man durch ein 3D-Labyrinth und sammelt unter Zeitdruck Schätze ein. Bei "Diskman" und "D et Riot" stand offensichtlich "Pac Man" Pate. In zwei aus der Vogelperspekti-

ve dargestellten Labyrinthensammlungen sammelt man Disketten und Diälnahrung auf, ohne sich dabei von gefräßigen Monstern und fetten Holdogs erwischen zu lassen. In "Tankbattle" schließlich schaut man von oben in einen Sandkasten und liefert sich heiße Gefechte mit dem Computer oder einem menschlichen Gegner. "Future Classics Collection" bietet Audio-Sound und unterstützt alle Grafikkarten. Drei unterschiedlich starke Computergegner sorgen für zusätzliche Motivation, den Highscore in neuen Höhen zu treiben. ww

Die "Future Classics Collection" macht einen Riesenspaß. Endlich mal eine Spielesammlung, die auch im Detail überzeugend ist und einen durchdachten Eindruck macht. Das gilt sowohl für die Steuerung als auch für das Spieldesign. Die Computergegner sind eine echte Herausforderung, wenn



kein zweiter Mitspieler zur Hand ist. Besonders an "Tankbattle" habe ich Gefallen gefunden. Wenn man den Panzer eines Kumpels verschrottet, dann kommt Freude auf. Natürlich wird keine Langzeitmotivation für Monate geboten, aber für ein flottes Spielchen zwischendurch ist diese Sammlung allemal gut.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Zoo, Zirke-Preis: 70 Mark

MS-DOS 62%

Grafik 46% Sound 47%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

2 X 11 IN 3D

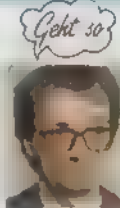
Soccer Challenge

Was hat "International Soccer Challenge" zu bieten, um sich von den zahlreichen anderen Vertretern des Kicker-Genres abzuheben? Antwort: die dritte Dimension. Betrachtet man die Fußballer-Sprites bei Sport-Simulationen in der Regel von oben oder von der Seite, zeigt Soccer Challenge das Spielgeschehen in ausgefallener 3D-Vektorgrafik. Ihr seht den Platz aus der Sicht eines Spielers. Rennt man z.B. auf das Tor zu, wird es allmählich größer. Ihr könnt entweder die Fußball-WM 1990 nachspielen oder in der Super-Liga

starten, in der sich 16 internationale Spitzenclubs im Punktspiel-Betrieb messen. Der Spielstand kann zwischendurch gespeichert werden. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und zwei Spiel-Modi. Entweder steuert ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, oder einen bestimmten Kicker der Zuspätschieber der computergesteuerten Kameraden anfordern kann. Wichtige Standardspielzüge wie Ecken, Elfmeter oder Pässe dürfen auch geboten werden. Ein Zwei-Spieler-Modus mußte wegen der Grafikdarstellung entfallen. hl

Die Grafik ist schnell die Steuerung passabel, doch der Spielwitz kommt nicht mal in die Nähe eines UEFA-Cup-Platzes. Fußball mit 3D-Perpektive mag eine tolle Idee sein, aber die Spielbarkeit von Soccer Challenge

erreicht nicht die Qualität der besseren zweidimensionalen Konkurrenztitel wie "Emlyn



Hughes" oder "Kick Off 2". Der Haken am 3D ist in diesem Fall die eingeschränkte Übersichtlichkeit. Das ständige Lensen zur Karte am rechten Bildschirmrand hat mich genervt, schon bald verlegt man sich auf ellenlange Dribblings und gibt die Kombinationen auf. Es fehlt an spielerischen Feinheiten.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: MicroStyle, Zirke-Preis: 85 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

ATARI ST 42%

Grafik: 67% Sound 43%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

HOT'N HEAVY:

TRUMPF-KARTEN, C-COMPILE, GROSSE SPIELE

- was sonst noch läuft, steht
brandaktuell in Amiga Magazin
und 64'er

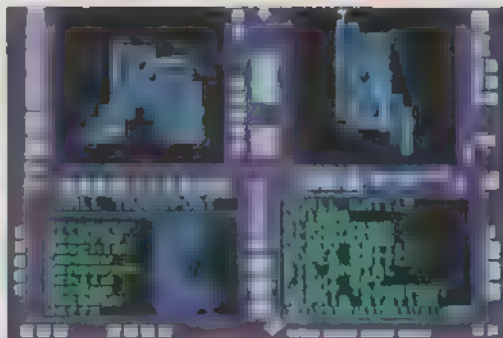


Holt Euch die beiden - beim Händler oder am Kiosk!

Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.



Hilf, die Polygone greifen an! (Amiga)



Hilfe, wo stecken meine Roboter? (Amiga)

3D-SALAT

Matrix Marauders

Dreidimensionale Rennspiele sind im Augenblick unter Programmierern besonders beliebt. Auch bei "Matrix Marauders" von Psygnosis dürfen wir uns in Vektorlandschaften tummeln. Wieder einmal steht das ultimative Rennspiel der Galaxis auf dem Programm. In unserem superschnellen Gleiter werden wir in der "Arena ohne Wiederkehr" abgesetzt und treten gegen die krassten Jungs der Milchstraße an. Aber nicht nur Schnelligkeit und fahrerische Qual läßt sich auf der Polygonstrecke gefräßig, es heißt

mal wieder lasern" und metzeln, was das Zeug hält. Nur wenn wir unter den letzten drei Überlebenden sind, haben wir die Strecke geschafft und dürfen den nächsten Abschnitt befahren. Ist eine Ebene abgeräumt, können wir während des Boxenstoops unseren anfangs noch etwas kümmerlichen Gleiter tüchtig aufpolieren. Unterschiedliche Bewaffnung ist ebenso im Angebot wie stärkere Motoren und eine härtere Panzerung. In der Reparaturbox werden Defekte in unserer Maschine schnell wieder ausgebessert, wv

Mal was Neues an Spiel für Mutanten (zur Steuerung unserer Blechbüchse wäre ein dritter Arm angebracht). Mit rechtem und linkem Arm bedienen wir Steuerung und Feuerknopf, der dritte Arm schaltet auf der Tastatur. Zielas-



Facts gewesen sein. Auch daß man dauernd von hinten beschossen wird, trägt nicht gerade zur Spielfreude bei. Rückblick ist der Gleiter in Fetzen ohne daß man überhaupt einen Gegner zu Gesicht bekommen hat. Da kann

ein echter Marodeur nur vor Wut in das Armaturenbrett beißen.

sung Sprung und Zentrierung der Optik ein. Die Spielsteuer müssen wahre Könnner hies

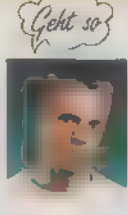
ROBOTER-RANDALE

Robot Commander

Bereit für einen Trip in eine tröstliche Zukunft, wo sich Armeen ferngesteuerter Roboter Tag für Tag in den Korridoren gigantischer Gebäudekomplexe erbitterte Gefechte liefern? Ihnen, wohlweislich auch einem zweiten Spieler, fällt die Aufgabe zu, das Kommando über eine der beiden Seiten zu übernehmen und so die Aktionen von bis zu 100 der aggressiven Blechkumpel zu koordinieren. Vor Beginn des Gemetzels stellen Sie sich Ihre Armee selbst zusammen. Dabei können Sie auf verschiedene Robotertypen zurück-

greifen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, eigene Kampfroboter zu entwerfen bzw. die Eigenschaften schon vorhandener zu modifizieren. Sie bist das Schlachtfeld kann man nach eigenen Wünschen erstellen. Haben beide Truppen Aufstellung genommen, stehen jedem Spieler zwei Windows zur Verfügung. Das erste zeigt stets den Kartenausschnitt, der im Bereich des ausgewählten Roboters liegt. Im zweiten befindet sich ein Befehlsmenü, mit dem Sie jeden Roboter individuell ansprechen können. wv

Die zahlreichen Editorfunktionen für die Roboter und das Schlachtfeld sind es, die dieser sonst eher recht farblosen Konflikt Simulation Tiefe geben. Phantasievolle Naturen mit einem Feible für Taktische werden wahrscheinlich



in trotzdem einige Stunden Spaß daran haben. Zudem Editor und Spiel relativ einfach zu

handhaben sind. Das Handbuch ist in Deutsch und läßt nur eine Auflistung der Grafik Icons für die verschiedenen Robotertypen vermissen. Fraglich nur, ob die biedere Grafik und das Fehlen jeglicher Musik und Soundeffekte nicht auch auf die Strategiegelen unter den Amiga-Besitzern abschreckend wirken.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

32%

Grafik 48% Sound 39%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

46%

Grafik 24% Sound 0%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



28 Patience-Varianten auf nüchternen Magen (MS-DOS/EGA)

ES IST ZUM HOYLEN

Hoyle 2: Solitaire

Frage: Wieviel Varianten des Kartenspiels treibt "Patience" an? Antwort: 28. Bei "Hoyle Book of Games Volume 2: Solitaire" dreht sich alles ums einsame Kartenablegen. Für jede der 28 Varianten gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Die Regeln werden im Handbuch sowie auf dem Bildschirm erklärt (allerdings nur in Englisch). Abgesehen davon, daß die Computer-Karten nicht vom Wind verweht werden, wenn man heftig

aufs Blatt nist, bietet diese Software Adaptationen mit sonderlichen Vorteilen gegenüber dem "richtigen" Patience: Legen Furs gekonnte Kartensortieren werden zwar Punkte spendiert, doch an simple Motivationsheber wie eine High-Score-Liste hat niemand gedacht. Rechnet also lieber nicht nach, wie viele Kartenspiele Ihr anstelle des recht teuren Programms kaufen könntet.

Die PC-Version läuft mit 512 KByte RAM sowie Hercules-EGA-, EGA- und VGA-Karten (nutzt aber auch die EGA-Farbpalette aus). **ht**

Nachdem das erste Hoyle-Programm eine recht nette Mischung aus ver-

schöden Karten-spielen gegen witzige Computergegner bot, zeichnet sich der Nachfolger durch markenshatternde Langeweile aus. Patience liegt in 28 wenig erregenden Varianten bis einem die Spielkarten aus der Nase rieseln —

Na ja...



von einem über 100 Mark teuren Programm erwarte ich eigentlich mehr. Die Frage, wer dieses Spiel kaufen soll, scheint auch den Hersteller tief bewegt zu haben. Auf der Packung befindet sich der verzweifelte Hinweis: "Läuft toll auf Laptops! Die perfekte Art, sich während Flugreisen die Zeit zu vertreiben."

"Läuft toll auf Laptops! Die perfekte Art, sich während Flugreisen die Zeit zu vertreiben."

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Sierra, Zirkas Preis: 100 Mark

MS-DOS 30%

Grafik: 34% Sound: 40%

Schwierigkeit: einsteilbar

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Wissen ist der beste Schutz.



Schöneburg/Heinzmann/Namysik
Computer-Viren

Die Autoren, alle drei Experten für Datenverarbeitung und Datensicherheit, geben ein umfassendes Bild über Funktionsweise und Verbreitung über Schaden und Risiken dieser modernen Technologie. Sie zeigen aber auch Sicherheitslücken und beschreiben die Schutzmöglichkeiten, die heute zur Verfügung stehen. Ein Buch, das nicht erst durch Schaden klug machen soll.
ISBN 3-89090-261-8 DM 59,-

Markt & Technik Bücher und Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerefachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.


Markt & Technik
Zeitschriften Bücher
Software Schulung



Last Ninja II

Anfang 1988 durfte der letzte Ninja auf dem C 64 New York von allerley Drogen und Drogenhändlern befreit werden. Jetzt können sich auch die Besitzer anderer Systeme an diesem 3D-Arcade-Adventure versuchen. Am Spielprinzip und an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hat sich nichts geändert. Grafik, Musik und Soundeffekte wurden leider nur geringfügig aufgepeppt. Wer's damals gemocht hat, kann ja in den 90er Jahre-Ninja noch mal reinspielen, mir persönlich kommt er zu spa...

Genre: Action Adventure
Hersteller: System 3
Zirkapreis: 85 Mark

AMIGA 52%
Grafik 58% Sound 49%
Schwierigkeit: mittel



Ice Man

Siehe fünf Disketten braucht der Geheimagent für seine Mission. Man kann sich denken, was einen erwartet, wenn man keine Hard Disk hat.

alles beim alten geblieben. Nur ist der gute Agent etwas laßhafter, seine Animation in seine Naht kommt, wird er zur Schnecke. Wen längere Ladezeiten nicht stören, bekommt ein recht komplexes Adventure mit interessantem Spionage-Flair und netten Soundeffekten.

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirkapreis: 110 Mark

AMIGA 75%
Grafik 73% Sound 65%
Schwierigkeit: mittel

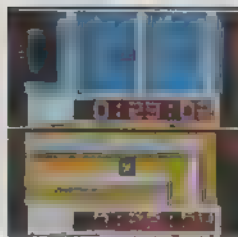


Thunderstrike

Pfui! Da schaffen es die Programmierer, Schneckengrafik und Ruckanimation auf dem Amiga hinzuschleudern. Da ist das PC-Vorbild um Klassen flottes (dabei ist eigentlich der PC bei schnellen Actionspielen gehandikapt). Außerdem kann man nur noch mit der Maus, was einen schnell zum Flucher macht, denn mit der Tastatur ging's doch präziser, und das ist hier zum Überleben essentiell. Wie man so bei diesem schweren Spiel höhere Levels...

Genre: Action
Hersteller: Millennium
Zirkapreis: 85 Mark

AMIGA 55%
Grafik 65% Sound 35%
Schwierigkeit: schwer



Labyrinth

Warum? Warum nur? Lauten die letzten Worte der Anleitung. Dem ist eigentlich nichts mehr hinzuzulügen. Man kurvt allein oder zu zweit mit einem Klotz (fuzzig & fürchterlich) durch ein Labyrinth (wie spannend!) und sucht den Ausgang (Doh!). Danach erscheint ein neues Labyrinth (Ahi Toller Einfall!). Wei nicht schon vor dem ersten Ausgang schnarcht! (Vor Langeweile? Vor Wut?) stößt auf ein bis zwei Extras ("Aha, zurück zum Anfang... nelli") und...

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Magic Soft
Zirkapreis: 60 Mark

AMIGA 10%
Grafik 15% Sound 31%
Schwierigkeit: mittel



Pipe Rider

Liebe Leute, das ist nicht mehr zeitgemäß. Für ein Ballerspiel Baujahr 90 ist "Pipe Rider" eindeutig zu schicht und viel zu einförmig. Ein paar windige Extras und mehrere Feindformationen reichen nicht aus. Das angestaubte Spielprinzip (bis zu zwei unterschiedlich platzierte Kanonen feuern auf eine Kette von hereinstürzenden Aliens. Scrolling? Nein danken!) sorgt schon nach wenigen "Game Overs" für ausgeprägte Langeweile. Aber... das Spiel ist nicht...

Genre: Action
Hersteller: Magic Soft
Zirkapreis: 60 Mark

AMIGA 17%
Grafik 26% Sound 25%
Schwierigkeit: mittel

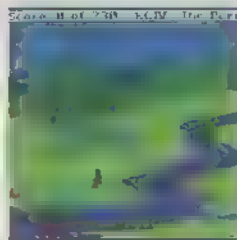


Dynasty Wars

Beim Sippenanerb bietet in "Dynasty Wars" kein Sabel trocken. Vom Pferd aus metzelt man acht farbenprächtige Levels lang die Schergen des Nachbarkönigs nieder. Magische Extrakräfte vom Feuersturm bis zum gezielten Stenschlag helfen in brenzigen Situationen. Die Amiga-Umsetzung ist ein gelbes Ebenbild der in Ausgabe 8/90 getesteten ST-Version. Das reichlich lahme Scrolling ist allerdings eine Beleidigung.

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

AMIGA 52%
Grafik 64% Sound 63%
Schwierigkeit: leicht



King's Quest IV

Die Abenteuer mit der schmuckbeladenen Königstochter Rosella gibt's jetzt auch auf dem Amiga. Im Gegensatz zur preisigen PC-Version hat man den Sound kräftig aufgepeppt. Die Vögel zwitschern, das Einhorn scharrt und die Zweiglein hämmern gar allerheißt. Doch das braucht leider Ladezeit und mindestens 1 MByte RAM, so daß man fluchend auf das nächste Bid wartet. Eine Hard-Disk ist empfehlenswert. Das Spiel ist...
Preis: 100 Mark

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirkapreis: 100 Mark

AMIGA 72%
Grafik 77% Sound 56%
Schwierigkeit: mittel



Conquest of Camelot

Sierras Adventure "Conquest of Camelot" kommt nun auf sechs Disketten auch für den Amiga daher. König Arthur auf der Suche nach dem heiligen Grail. In aller Sierra-Tradition wandert man durch die Landschaft, löst recht viele Rätsel und unterhält sich mit den anderen Figuren. Gehobene Adventure-Kosten prallen Geldbeutel. Ohne 1 MByte RAM...
Preis: 133 Mark

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirkapreis: 133 Mark

AMIGA 70%
Grafik 76% Sound 65%
Schwierigkeit: mittel

64'er EXTRA

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

Grafik



64'er Extra Nr. 1
The Best of Grafik

DM 49,90*



64'er Extra Nr. 2
The Best of Grafik

London
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90*



64'er Extra Nr. 3
The Best of Grafik

DM 39,90*



64'er Extra Nr. 17
Aus der Wunder-
welt der Grafik

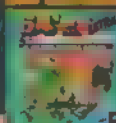
DM 49,-



64'er Extra Nr. 18
Das Beste aus der
Welt der Grafik

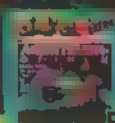
DM 49

Spiele



64'er Extra Nr. 4
Abenteuerr-Spiele

DM 29,90*



64'er Extra Nr. 15
Abenteuerr-Spiele

DM 39



64'er Extra Nr. 21
Spiele

M



64'er Extra Nr. 23
Medic-Tutor

DM 49



64'er Extra Nr. 20
Spiele

DM 49



64'er Extra Nr. 10
Spiele

DM 39



64'er Extra Nr. 6
The Best of
Floppy Tools

DM 49,-



64'er Extra Nr. 7
Programmier-Utilities

DM 39,-



64'er Extra Nr. 12
GSP-System

DM 49

Anwendungen und Utilities

C128 und Plus/4



64'er Extra Nr. 14
The Best of Anwen-
dungen

DM 49,-*



64'er Extra Nr. 19
The Music
Assembler

DM 49



64'er Extra Nr. 22
Drinky

DM 49,-*



64'er Extra Nr. 16
The Best of Utilities

DM 49



64'er Extra Nr. 11
Spiele

DM 49



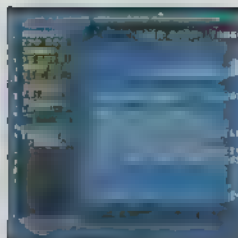
64'er Extra Nr. 9
Paint-RC-A

DM 49



64'er Extra Nr. 8
MicroBase Plus 4

DM 49,-*



Red Storm Rising

Jetzt geht's mit dem Amiga "abwärts". Die U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" ist da. Gegenüber der PC-Version wurde der Sound aufgebessert, sonst ist alles beim alten geblieben. Jedoch ist es gut so, denn das Spiel nach dem Roman von Tom Clancy spielt sich wahrsinnig spannend. Wer sich von der schlichten Grafik nicht abschrecken lässt und auf exklusive Soundeffekte verzichtet, sollte es unbedingt ausprobieren.

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 85%

Grafik: 66% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar



Last Ninja II

In der zweiten Folge von "Last Ninja II" stanscheine, so nahe wie möglich an dem Original gehalten. Die Grafik und die wenigen Soundeffekte sind einigermaßen ordentlich. Die Hintergrundmusik schaltet man jedoch am besten ab. Was über den geringfügig

steigerten. Die Steuerung ist de-
Glieder, weil zu schwammig zu kontrollie-
ren. Dazu kommen Ruckel-Scrolling
zu hässlicher Schwingung.
gerade eine gelungene

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 51%

Grafik: 58% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Thunderstrike

Das darf doch nicht wahr sein! Auch der Amiga grafisch ein wenig kann als der Atari ST darf bei der Umsetzung doch nicht eine derartig Farbarmut herauskommen! Zusatz: krank "Thunderstrike" an den Symptomen wie die Amiga-Version. Dank "Nur Maus" Steuerung ist die Steuerung zu schwammig zu kontrollieren. Dazu kommen Ruckel-Scrolling zu hässlicher Schwingung. Gerade eine gelungene

Genre: Action
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 55%

Grafik: 63% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



F19 Stealth Fighter

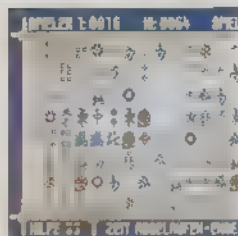
Schneller als das AT-Vorbild und mindestens genauso gut spielbar, die Programmierer haben sich nicht darauf beschränkt, das Programm einfach "rüberzuheizen", sondern eine sehr gute eigenständige Version programmiert. Selbst hat sich nichts aufsteigen, Bombe werfen, anstürmen, hamfliegen. War ein ständige, komplexe Flugsimulation mit dem inzwischen nicht mehr so geheimen Stealth-Bomber sucht, wird

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 72%

Grafik: 78% Sound: 25%

Schwierigkeit: einstellbar



Turn it

Wie gut wie die Amiga-Version geht's darum, unter Zeitdruck ein Spiel auf einem Spielfeld abzuwickeln. Natürlich können zwei Spieler antreten, es gibt mit Sicherheit einige Zeit an dem Bildschirm. Das Programm unterstützt VGA, EGA, CGA und Hercules Karten und kommt mit 512 KByte RAM aus.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kingsoft
Zirka-Preis: 40 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 63% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



Sim City

Auf Amiga und PC sorgte die originale Stadt-Simulation "Sim City" bereits für viel Klatsch und Gelaune.

Die Grafik ist...
Die Grafik ist...
Die Grafik ist...

Genre: Simulation
Hersteller: Maxis/Infogrames
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 51%

Grafik: 54% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel



Robotix

Der rasant rotierende Roboter aus dem Actionspiel "Robotix" treibt auch sein Unwesen auf MS-DOS-PCs. Leider bleibt es auch hier beim mangelhaften Actionspiel, das nur durch die Grafik strahlt.

Die Grafik ist...
Die Grafik ist...
Die Grafik ist...

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 40%

Grafik: 58% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel



Klax

Was schon die Amiga- und ST-Versionen der genialen Geschicklichkeitsspiele "Klax" bietet, auch die MS-DOS-Version uneingeschränkter Spielspaß. Alle Grafikmodi werden unterstützt (von Hercules bis VGA). Wer auf Denkspiele mit Geschicklichkeitstouch steht, der kommt an Klax nicht vorbei. Der Sound war in unserer Testversion leider noch nicht eingebaut.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen/Domark
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 89%

Grafik: 53% Sound: —%

Schwierigkeit: mittel



Treasure Trap

[illegible]

Genre Adventure
Hersteller Electronic Zoo
Zirka Preis: 80 Mark

MS-DOS 43%

Grafik 62% Saund 40%

Schwierigkeit: mittel



Bloodwych

Requies

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Imagework
Zirka-Preis: 65 Mark

C64 74%

Grafik: 72% Sound: 8%

Schwierigkeit: mittel



Dynasty Wars

[illegible]

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirkel-Preis: 50 bis 85 Mark

| | |
|-----|-----|
| C64 | 35% |
|-----|-----|

Grafik: 33% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Klax

1. *Das ist ein sehr interessantes Buch.*
 2. *Ich habe es mir schon lange gegönnt.*
 3. *Es ist ein sehr interessantes Buch.*
 4. *Ich habe es mir schon lange gegönnt.*
 5. *Es ist ein sehr interessantes Buch.*
 6. *Ich habe es mir schon lange gegönnt.*
 7. *Es ist ein sehr interessantes Buch.*
 8. *Ich habe es mir schon lange gegönnt.*
 9. *Es ist ein sehr interessantes Buch.*
 10. *Ich habe es mir schon lange gegönnt.*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Tengen
Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

C64 87%

Grafik 38 % Sound 41 %

Schwierigkeit: mittel

Fatal Heritage

Perfekte Grafiken
Topsound
Intelligente Texte
spannende Handlung

NUR 89,95

COUPON

Karte: Gutschein: 90104 40000

34 € - 10 € = 24 €



Der Flattermann

(aus "Fort Apocalypse")
Flapp-Kapp-Kapp. Stundenlang Flapp-Flapp-Flapp. Flapp-Flapp-Flapp brachte uns zur Verzweiflung. Die Eingesperrien wollten wir ja retten, aber das Meterengedrösch war schwer zu ertragen. Im Labyrinth kurven, Barrieren zerhacken, auf Plattformen landen – alles pixelgenaue Maßarbeit. Mit einem hoch gehandelten POKE war das Spiel gerade zu schaffen, von 255 Leben verlor man 254.
Motto: Abheben.

SPRIT

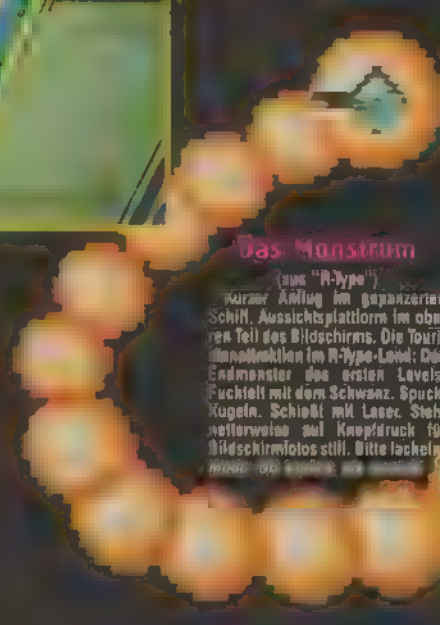
Die Familie

Aus "Pac-Man", "Ms Pac-Man", "Pac-Mania", "Pac-Land".
Romantisch war's, der erste "Ma": In der heimischen Kneipe dem seltsamen Gobble-Gobble-Gedrösch nachgehen. Dem Demo zuschauen. Die Mark zücken: Game Over nach zwölf Sekunden. Noch eine Mark zücken: Game Over nach 14 Sekunden. Und noch eine und noch eine und noch eine... Mama! Mann! Pac-Man irrt nicht nur blühende Punkte mit unnützigem Aggett, sondern die Münzen der ganzen Nation. Warum er dabei nicht zunahm, ist ein Rätsel. Auch die Familie wurden von vier Geistern heimgesucht. Ob nun Pac-Man, Ms Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac-Mania oder Pac-Land: Ohne sie und Inky (blau), Blinky (gelb), Pinky (grün) und Pooky (rosa) wäre die Szene nicht entstanden. Wir kletterten die irrsinnigen Reifen aus, im neunten Level hatten sie einen noch ein. Gretchenfrage der Pac-Maniacs: Nehm' ich nun die Pille?
Motto: Running in the Family.



Das Monstrum

(aus "R-Type")
Kurzer Anflug im ganzseitigen Schirm. Aussichtsplattform im oberen Teil des Bildschirms. Die Touristenknoten im R-Type-Land: Das Endmonster des ersten Levels. Fuchelt mit dem Schwanz. Spuckt Kugeln. Schießt mit Laser. Steht netterweise auf Knopfdruck für Bildschirmfotos still. Bitte lacheln.
Motto: Oh, looking like a monster.





ES!



Ohne Sprites bewegt sich bei Computerspielen nichts. Ob's nun gute alte Bekannte oder gute alte Fieslinge sind: hier ein kleiner Nostalgetrip durch die Welt der Pixel von Anatol Locker



Das Out Run

Der Turbo des Testarossa fäuchte zwar süß, doch süßer war die Klemme auf dem Beifahrersitz. Kommentatorisch erklang sie Cabriolofahren bei 330 km/h, heilsbrecherische Überschlüge und den Frust des ausgelassenen Zeitlimits. Keiner weiß, wohn sie wollte und wie sie von vorne aussieht.

Motto: Bitte umdrehen.



Das "Jumpman"

1983 — ein "Jumpman"-Jahr. Die Grafik schlicht, Animation kaum vorhanden, die Musik dudelig. Trotzdem: Das Geschrei war groß, die Levels läckisch und der Spielspaß ungeschlagen — damals gab es gerade knappe 20 gute Spiele. So niedlich ist seitdem höher noch mehr gesprungen.

Motto: Höher? Schneller? Weiter?



Der Stubenreiner

Das "Little Computer People". Das perfekte Hausmütterchen: Er kocht, putzt, turnt, spielt Klavier. Man gab ihm zu essen, zu trinken und redete mit ihm. Er verstand zwar nur die Hälfte, dafür holte er nach der Aufforderung "Please dance for me" eine Dose Hundefutter aus dem Kühlschrank — nach seinem IQ fragten wir besser nicht. Was immer man tat: Spätestens nach zehn Minuten holte er einen Packern Karten vom Dachboden. Und wenn er nicht verdurstet ist, dann mischt er noch heule.

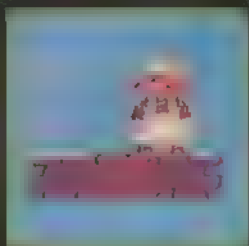
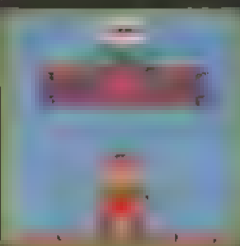
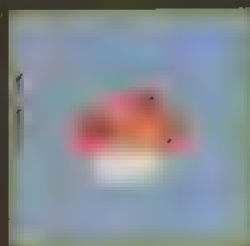
Motto: Garantiert stubenrein.

Das Maskottchen

Das "Super Mario Bros". Mario + Pir = großer Mario. Großer Mario + Blume = schießender Mario. Schießender Mario + etwas Geschick = Prinzessin gerettet. Der marioesche Damsatz ging spätestens bei "Super

Mario Bros" restlos auf: Das Hausmaskottchen machte Weltkarriere. In Amerika und Japan kennt jedes Kind die Mario-Sippe: Bruder Luigi steht zwar im Schatten, darf aber auch levelweise Prinzesschen retten. Anwachstisch gut.

Motto: Aber unsere Prinzessin ist in einem anderen Schloß.





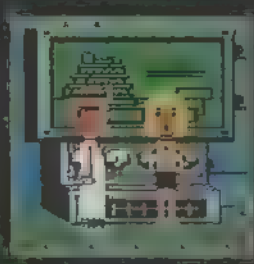
aus "Bongoon Master"
"BONGONMASTER" (Bongoon Master)
Die Bongoon Master sind auf uns
wie Botschafter in einer Parade-
truppe. Zwei gut platzierte Karten
zwischen die mülligen Müllbin-
den: Sie verputzen, wir lachten
wieder (später stießen wir auf den
Bongoon: Da lachte er). Außerdem
erfuhren wir, daß man Monster
auch essen kann: grusiger Bel-
l'espionnage.
Motto: "Fol' it" und nichts wie weg!



Im Übergang

(aus "Gunked")
Kirschi beim Reinschlagen.
Blinkt bei Beschuß. Schluckt 1000
Treffer. Sieht wohlweislich aus wie
das Glibbermonster des letzten
Horrorstreifens, der Unfall im Gen-
teler oder Perry Rhodans Alp-
traum. Lummelt am Ende eines Le-
vels, wartet auf Zeit und verpufft in
einer gigantischen Explosion.
Motto: Weg damit!

aus "Manic Mansion"
"Manic Mansion" (Manic Mansion)
Der uns Hauschen beherrschende
seinem "Manic Mansion" einen
Kometen, wie Textikel, den toten
Cousin Ted und eine teuflische Ma-
schine. Er wollte Sandy das Gehirn
weichkochen und die Welt beherr-
schen. Drei Kids machten sich auf,
um ihn das Fürchten zu lehren.
Seine größte Idee: Wahrschein-
lich hat er das Szenario für die Ka-
tastrophe verstockt.
Motto: Tentikel for president!



aus "Space Invaders"
"SPACE INVADERS" (Space Invaders)
Wie kamen aus dem Nichts:
40 Stück schwaben plötzlich
auf unseren Monitoren: bewaffnet
und gefährlich. Die wollten runter-
kommen.

Wie wollten das nicht. Im Lauf der
Jahre wurden sie bunter, bewaff-
net und gefährlicher. An den Pon-
tillen hat sich nichts geändert: sie
sahen, wir sahen. Die Menschheit
erfindet Bewehrungen, um ihnen harm-
los zu werden.
Motto: Schutzwagen!

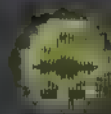




Der Springer

(aus "Wizball")

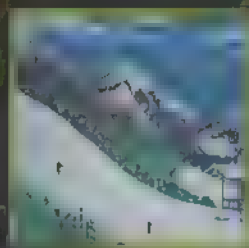
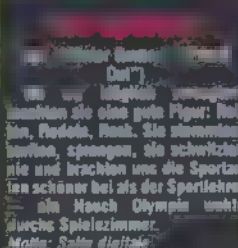
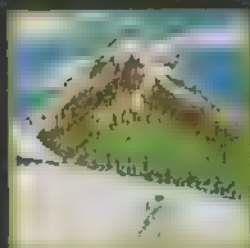
Ohne Extrawaffen schaffte er die vierfache Rolle mit Bravour. Er zauberte aus dem C64 ein Farbenwunderland. Der Zauberer mit seiner wehrhaften Katze brachte sogar Nicht-Action-Spieler an den Joy-stick. Acht Levels voller Tropfen, nebenbei lernte man die additve Farbmischung. Niedlich: Die Katze mit dem weiß gelupften Schwanz und dem Kampflanz. **Motte: Einkochen.**



Der Kiloappeler

(aus "Donkey Kong")

Harlock: Erst schnappte er sich die Herzdame, die harzerreißend brüllte. Allig: Er kletterte auf das höchste Gerüst, das er finden konnte, stellte die wimmernde Lady ab und häupte machbar auf und ab, wobei er das Gerüst vorzog. Haarg: Als er dann noch massenhafte Fässer nach unten schmiß, reichte es. Mario ging raul, um den Burschen wieder hinter Zoo-Gitter zu bringen. Level für Level. Leiter für Leiter. **Motte: Entläusen.**



Die Tanzmäuse

(aus "Galaga '86")

This is Galactic Dancing. Nur Bananen holerten da los. Wer keinen Schuß abfeuerte und den Tanzmäusen zusah, entpuppte sich als Kulturmensch und bekam mindestens 10.000 Bonuspunkte. Das Sprite-Ballett erschien nach jedem vierten Level; jedesmal gab's eine neue Musik. **Motte: Spitzentanz. Sprites und Schwänzer.**



Der Prügelnabe

(aus "R-Type")

Erst eine Kollision mit einem schweren Raumschiffmetallen. Dann abgeleert auf den Schild eines Bodengeschützes. Zwischen drin brutzelt ein weißer Laserstrahl. Titaniumverkleidung an. Computerspieltastaturen sind harte Bereschen. Sie rammen Pflieger. Sie halten Schüsse auf. Sie überleben alles. Netterweise lassen sie sich ausbauen, mit Raketen, Lasern. Wellenschüssen bestücken.

Motto: Aufrüsten.

Die Garage

(aus "Elite")

Das Einparken war eine Qual. Kantliegen, Winkel korrigieren. Drehung justieren und rein mit Volldampf. Hundertmal sind wir angescrammt, umgedreht oder zerschellt. Waren wir einmal drin, gab's neuen Weltsatell, Skidew, fremde Güter. Vielleicht sogar eine Mission? Mit demnächst der Sternanlage, zappendusterem Wohnzimmer und Papir großem Fernseher fühlte man sich wie Buck Rogers persönlich.

Motto: Harte Männer parken selber.



Der Mantwurf

(aus "Boulder Bank Command Kit")

Hockford nahm nur vom Feinsten. Lugenruine Diamanten mußten es sein, bis zu hundert pro Level. Er wählte, buddelte und grub danach. Staunend stellten wir fest, daß es unter der Erde auch tödliche "Blinker" und rechtsrollierende "Schmetterlinge" gab. Keiner hat uns je verraten, was er mit der Erde gemacht hat.

Motto: Diamonds are a rocks best friend.



Die Metalle

(aus "Xenious")

Die ersten Sprites im neuen Metalle. Look schwebten in "Xenious". Schöner als die Lackierung von Papis neuem BMW. Silbergrau; wenn man genau hinsah, blitzten sie im imaginären Sonnenlicht. Von der Musik konnte man Alpträume bekommen, aber in der Spielhalle war der Automat permanent umringt.

Motto: Petieren.



Die Metalle

(aus "Bubble Bobble")

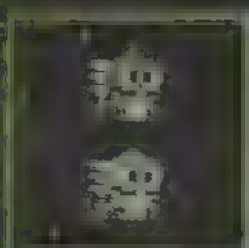
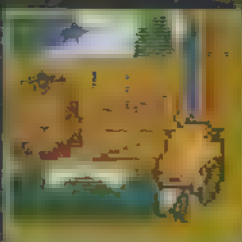
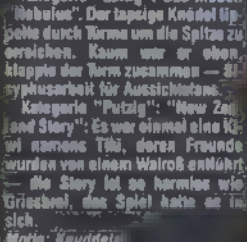
"Hobbes", "New Zealand Story". Putzig, niedlich, süß: Sprites müssen nicht immer wie Frankenstein aussehen.

Kategorie "Fuchel": Die bissewackenden Brüder Bub und Bob schlüpfen 100 Levels lang ihre Gegenspieler mit Seitenblasen ein, worauf sie sich in Diamanten, Regenschirme und Fellebel verwandeln.

Kategorie "Lullig": Das Modell "Rebulet". Der tapferste Knädel kloppte durch Turme um die Spitze zu erreichen. Kaum war er oben, klappte der Turm zusammen — Symphezerheit für Aussichtsane.

Kategorie "Putzig": "New Zealand Story": Es war einmal eine Kiwi namens Tibi, deren Freunde wurden von einem Walroß entführt — die Story ist so harmlos wie Griesbrei, das Spiel hatte es in sich.

Motto: Knuddeln.



WER WIRD DENN
GLEICH IN DIE LUFT GEHEN

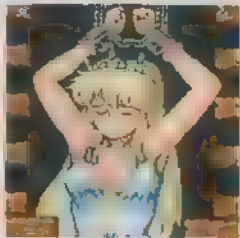
Phelios



Nur nicht den Kopf verlieren. (Mega Drive)

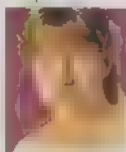
Ein hochkarätiger japanischer Spieleproduzent feiert seinen Erststand: Das Software-Entwickler fürs Mega Drive: Mit "Phelios" liegt Namcot's Erstling auf der 16-Bit-Konsole von Sega vor. Als ob man die Eigenständigkeit extra unterstreichen müsse, erscheint beim Einschalten der Konsole erstmals nicht das blau-blitzende Sega-Logo, sondern der Namcot-Schriftzug.

Als Einstiegs-Genre hat sich das Namcot Team die Baller-Spielzeit ausgesucht. In sieben grafisch unterschiedlichen Levels schiebt sich die Landschaft sanft von oben nach unten an Euch vorbei. Dabei habt Ihr einen prima Ausblick, denn Ihr schwebt hoch zu Roß darüber hinweg. Anfangs verteidigt man sich noch mit einem recht bescheidenen Schuß. Im Lauf des Spiels bescherten Extrakapseln mächtigere Waffen, die allerdings manchmal nur zeitlich begrenzt wirken. Besonders bewährt haben sich — neben den obligatorischen Speed-Ups — die Beiboots, die widerspruchlos mit einem Zielsicheren Lenkraketen ein schlagkräftiger Seitwärtschuß (prallt von Wänden ab) und ein extrem mächtiges Geschloß nach vorne sind auch mit dabei. Darüber hinaus steht Euch jederzeit ein "R-Type"-ähnlicher Beam-Schuß zur Verfügung, der dummerweise eine etwas längere Vorbereitungszeit erfordert. Läßt man den Feuereknopf zu früh



Sieht nett aus und kann sogar sprechen: Artemis (Mega Drive)

Prima Premiere
Phelios ist zwar kein Ausnahmeprodukt, aber allemal ein technisch laienloses und spielerisch durchdachtes Ballerspektakel. Die Grafik macht ordentlich was her (inklusive allerfeinstem Parallax Scrolling). Die Levels sind schön abwechslungsreich. Extras kommen zur rechten Zeit und der Schwierigkeitsgrad ist



woh das ist um die Feinde erfolgreich zurückzuschlagen, muß man geschickt zwischen Norm- und Beam-Schuß (während er sich auf die Feinde nicht geleuert werden) abwechseln. Ein Bonus-Keybord gebührt dem Musiker, der stimmungs- volle Melodien und knackige Soundeffekte aus dem Mega Drive herausgeholt hat.



Die Mega-Drive-Spiele werden immer besser. Was Phelios an Sound- und Grafikfekten aufährt, um Action-Fans an den Bildschirm zu locken, erkennt man erst nach einigen Sitzungen. Allein die zweite Hälfte des ersten Levels schält in Sachen Fluggefühl nahezu alles was ich bisher auf dem Bildschirm hatte. Müheles wird auf

mehreren Ebenen in alle Richtungen gesammelt, während Du zende von Sprites die Feuerfaste bearbeiten lassen. Exzellent auch die Soundeffekte und die atmosphärischen Musikstücke. Daß man nach Verlust eines Lebens vor Extrawaffen und Speed-Ups gesetzt wird, mußte auch den erfolgreichsten Spieler gnädig stimmen.

los, ist die Wirkung deutlich schwächer.

Bevor Euer beflugeltes Pferd zu Boden fällt, sind zwei feindliche Treffer erlaubt. Wurden alle (Pferde-)Leben verbraucht

fordern drei Continues zum Weiterspielen auf. Trickreich: Wer den Schwierigkeitsgrad auf "Novice" stellt, darf sich durch die ersten vier Level probieren. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot
Zirkelpreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

74%

Grafik: 72%

Sound: 77%

Schwierigkeit: leicht



Auf den ersten Blick ein "Dragon Spirit"-Nachfolger, dennoch ein eigenständiges Baller-Spektakel (Mega Drive)

BLECH-BULLE

E-Swat

Daß es die Polizei in zukünftigen Jahren mit der Verbrechensbekämpfung nicht ganz leicht haben wird, wissen wir alle spätestens seit dem Kinostreifen "Robocop". Das Actionspiel "E-Swat" schlägt in die gleiche Kerbe. In nicht allzu ferner Zukunft wird die Menschheit von einer weltumspannenden Terrororganisation, genannt EYE, bedroht. Da normale Polizei ist hilflos und so wird kurzerhand die Spezialtruppe "E-Swat" gegründet. Nur die besten Polizisten dürfen hier mitspielen. Die, die es geschafft haben, kriegen eine dicke Rüstung statt einer Uniform, großkalibrige Waffen statt der einfachen 45er und einen Rucksack mit Raketenantrieb.

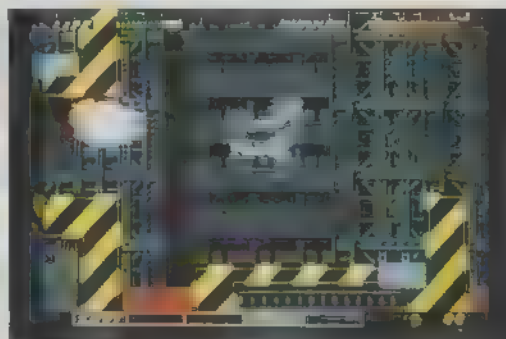
Euren Kampf gegen die Finsterlinge von EYE beginnt ihr als normaler Polizist. Nur mit eureschnöden Handfeuerwaffe müßt ihr nun die ersten beiden Aufträge, sprich Levels, überstehen. Erst wenn die beiden ersten Endgegner eines Levels erledigt sind, gibt's die tolle E-Swat-Ausstattung. Ähnlich wie beim Action-Knüller "Super-Shinobi" kann Euer Sprite rennen, knien und hüpfen, später mittels Jet-Pack sogar kurzzeitig fliegen.

In den vertikal und horizontal scrollenden Levels greifen Euch Verbrecher mit MGs, granatenwerfende Roboter, Bio-Monster aus dem Genlabor, Kanakratten und andere unfreundliche Gesellen an. Um den Feinden Herr zu werden, findet der unerschrockene Held ab der dritten Spielseite



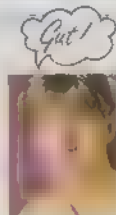
Ein Polizist im scheimverseuchten Genlabor. Kann das gutgehen? (Mega Drive)

feine Extrawaffen. Ein dicker Flammenwerfer ist ebenso im Repertoire wie Raketen und ein spezieller Superschuss, dieser läßt sich aber nur einmal nach dem Aufsammlen verwenden. Je nach Spielsituation dürft ihr auf Knopfdruck eine der eingesammelten Waffen aktivieren. Ab und an gibt's auch Extras, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen oder den Treibstofftank des Raketenrucksacks wieder auffüllen. Aber nicht nur feindliche Spielformationen wollen dem Huter des Gesetzes ans Leder. Hindernisse müssen umgangen oder übersprungen werden, und Energiefelder zehren am Lebenssaft Eurer Spielfigur. Sinkt der Energiepegel auf den Nullpunkt, tritt ein neuer Polizist an die Stelle des alten. Wenn alle Leben verbraucht sind, geht's von vorne los. mh



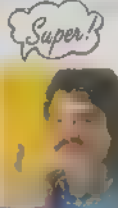
Viele Hindernisse warten im fünften Level (Mega Drive)

Glaubt man zu Beginn noch einen auf Science-fiction getrimmen Snob, verschnitt vor sich zu haben, ändert man seine Meinung nach kurzer Einspielzeit sehr schnell. Je höher der Level, desto schöner die Grafik und desto spielerisch gehaltvoller präsentieren sich Gegner und Hindernisse. Allen voran der schauung-schöne vierte Level mit seinen "Aliens"-verwandten Gegnern und der schlei-



migen Massen an Wänden und auf Gängen ist sein Geld wert. "E-Swat" ist ein linientreuer Vertreter des Mit-Taktik-schallchen-Jeden-Gegner-Kultes. Die Brillanz von Super-Shinobi wird zwar nicht erreicht, aber Fans davon sollten sich auch von "E-Swat" angesprochen fühlen. Dank der drei Schwierigkeitsgrade kommen sogar weniger gewiefte Spieler zu Erfolgserlebnissen.

Man mag sagen, was er will mir persönlich regt "E-Swat" etwas näher am Spielerherzen als das technisierende vollere Super-Shinobi. Und das aus nur einem einzigen Grund: Meine Polizisten-Spilles leben länger. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur einstellbar, sondern läßt ungeübten Spielern auch eine Chance, etwas weiter als bis zum zweiten Level zu kommen. Aber nicht nur der Schwierigkeitsgrad stimmt



Alle Extras sind an dem Platz, an dem man sie am nötigsten braucht, jeder Gegner und jeder Oberflinstung ist mit wohlüberlegter Taktik zu besiegen. Technisch zeigt sich "E-Swat" von einer angenehmen Seite. Warten die ersten beiden

Levels noch mit magerer Grafik auf, so steigert sich das später bis zu feinsten Bilderorgien. "E-Swat" ist genau das Richtige für Spieler, die Super-Shinobi noch nicht im Schlaf durchspielen

STECKBRIEF

MEGA DRIVE

Grafik 74%

Genre Action

Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

Sound 62%

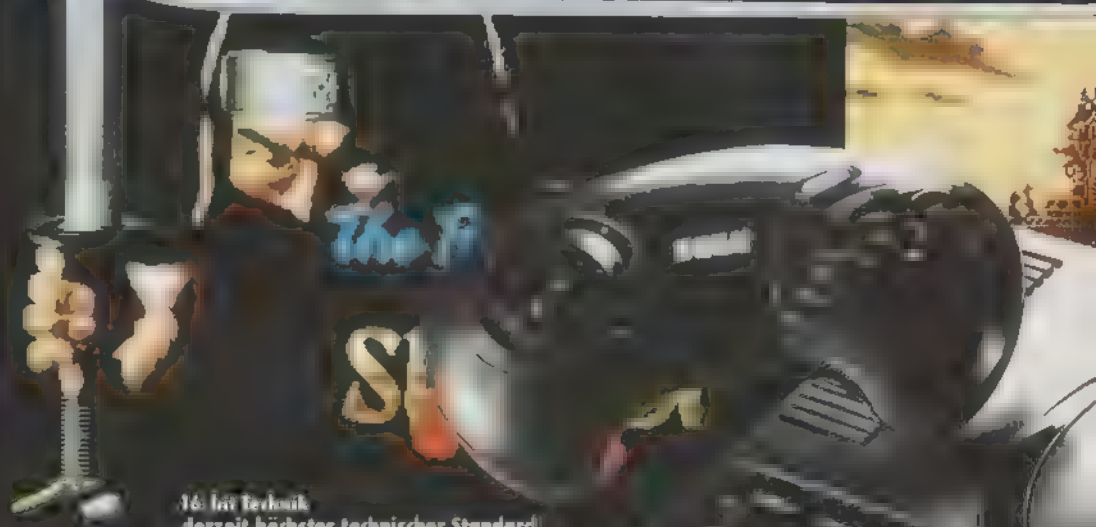
75%

Schwierigkeit: leicht

**Das ist es – offiziell
Videospiele neu definiert**

SE

MEGA

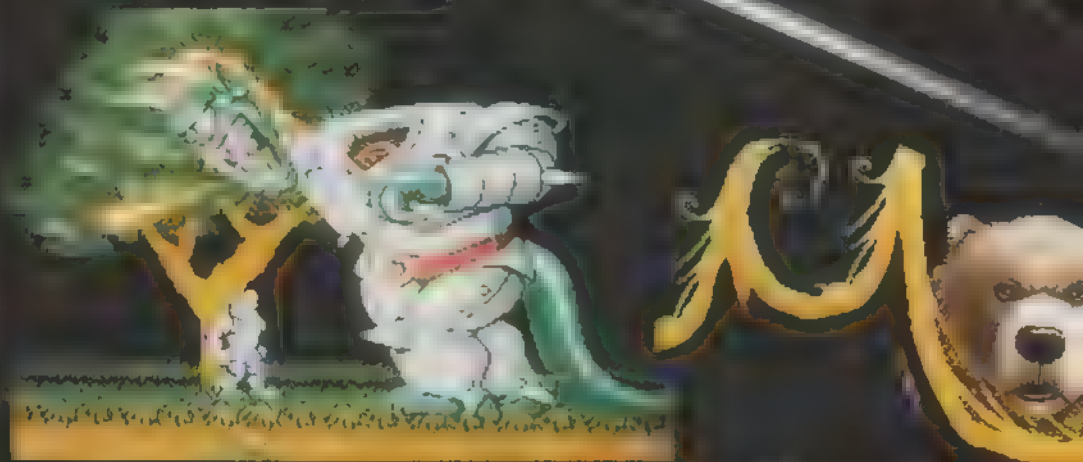


16-Bit Technik
derzeit höchster technischer Standard

68 000er Hauptprozessor
erstmalig serienmäßig integriert

Original-Technik[™]
der Spielhallenmaschinen

Graphik- und Soundqualität
den Automaten entsprechend

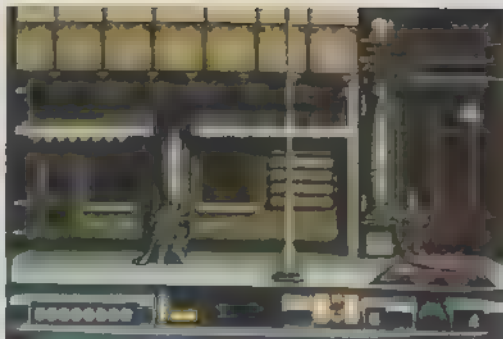


Das ist es – offiziell Videospiele neu definiert

Wir bringen das Spielhallen-
Erlebnis nach Hause

DRIVE





Grafik und Sound vom Allerfeinsten (Mega Drive)

DIE GROSSE FLATTER

Batman

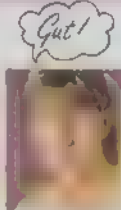
Der geflügelte Held zahlloser Comics, TV-Serien und Kinofilme setzt zum Landeanflug auf das Mega Drive an. Bildschirm frei für "Batman" im Vergleich zur kürzlich erschienenen Game Boy-Version hat Sunsoft den Flattermann einer "Schönheitsoperation" unterzogen. Dabei wurde nicht nur dessen Optik aufpoliert, auch das Drehbuch mußte drängend sechs neue Aufträge fordern allesamt Geschicklichkeit und flinke Reaktionen von Euch.

In den ersten drei Missionen geht's mächtig zur Sache. Während Ihr elegant durch die Straßen von Gotham City wandelt, greifen bewaffnete Schergen des Bösewichtes Joker an. Mit freudlich gemeinten Fußritten

und Handkantenschlägen boxt sich der schwarze Korsar den Weg frei. Zur Not springt er über ein Hindernis einfach hinweg. In ganz aussichtslosen Situationen solltet Ihr shuriken-ähnliche Wurfgeschosse einsetzen, die allerdings nur begrenzt verfügbar sind. Um sich auf eine höher gelegene Plattform zu heben trägt Batman einen Entenhekel bei sich, den er jederzeit auswerfen kann. In späteren Missionen müßt Ihr Euer Können als Pilot unter Beweis stellen. Am Steuer des Batmobiles (am Boden und in der Luft — jeweils vor horizontal scrollenden Szenarien) fährt und schießt man sich den Weg frei. Continues und ein Option-Menü laden zu längeren Bat-Sessions ein. mg

Was für eine Musik!

Neben der edlen Grafik sind die grandiosen Songs mit das Beste an diesem Modul. Spielrhythmus füllt die Mega Drive-Version gegenüber der toten Game Boy-Variante zwar etwas ab, pleziert sich aber tapfer in den vorderen Rängen. Einige Missionen erinnern entfernt an "Super Shinobi", ohne



allerdings an dessen Klasse herankommen. Wertvolle puzelgenauen Sprünge und viel Prugel-Szenen nicht zurückschreckt der wird ansprechend bedient. Leider gibt's so gut wie keine Extras lediglich neue Energie

mehr Wurfgeschosse und Extraleben kann man einheimen. sen

STECKBRIEF

Genre Action
Hersteller Sunsoft Zirkapreis 100 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik 80% Sound 88% Schwierigkeit schwer



Grimmige Roboter flüchten bis zum Kurzschluß (Mega Drive)

QUARTERBACKS AUS STAHL

Cyberball

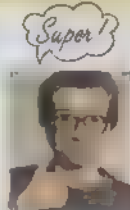
American Football? Buh, selten so gelangweilt. Bei einem "Cyberball"-Spiel ist viel mehr los. Die Grundregeln entsprechen denen von Football, bieten aber einige spaßige Neuerungen. So treten in sechs Spielabschnitten drei Minuten statt gebrechlicher Menschen knurrende Kampfroboter gegeneinander an. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und Haken versucht die Mannschaft den Ballbesitz, die Grundlinie der gegnerischen Spielfeldhälfte zu erreichen. Alzuviele Versuche hat man aber nicht. Der Ball aus Metall wird immer heißer, explodiert schließlich, jagt dabei oft einen Roboter in die Luft und das andere Team kommt in Ballbesitz. Vor dem Balgen um den Ball ist bei der Wahl

des nächsten Spielzugs auch gasklare Taktik gefragt.

Die taufrische Mega Drive-Version von Alaris Automaten-Action-Sportspiel bietet einen feinen Liga-Modus mit Tabelle. Nach jedem Spieltag erfährt Ihr ein Paßwort, um später beim selben Stand weiterspielen zu können. Außerdem im Angebot: vier Schwierigkeitsgrade, einen Zweispiel-Modus und eine Preselektions-Taktik. Von den Prämissen für gute Resultate könnt Ihr bessere und schnellere Roboter für Euer Cyberball-Team kaufen. Drei unterschiedlich teure Typen stehen für jede Position zur Verfügung.

Alle Texte auf dem Bildschirm sind freundlicherweise in Englisch und nicht in japanisch. hi

Angeachtet dieser brillanten Mega Drive-Umsetzung fällt einem erst richtig auf, wie schlammig die Computer-Versionen von Cyberball ausgefallen sind. Wohl dem der Segas 16-Bit-Video-Spiel hat, denn hier wurde die originale Spielidee glänzend realisiert. Die Grafik ist einfach schnell und vor allem die hervor



gungende Spielbarkeit macht das Modul zu einem Leckerbissen für alle, die sich mit den American Football-Regeln auskennen (wichtige Voraussetzung!). Die vier Schwierigkeitsgrade, der gute Liga-Modus und die Sportschau-mäßige Wiederholung besonders gelungener Spielzüge runden das ladefolgs Programm ab.

STECKBRIEF

Genre Sport
Hersteller Sega Zirkapreis 100 Mark

MEGA-DRIVE

81%

Grafik 70% Sound 59% Schwierigkeit einstellbar



Vorsicht, der Teufel lauert! (PC Engine)



Je später der Level, desto größer die Sprites (PC Engine)

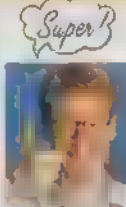
TEUFLISCH GUT

Devil Crush

Es geht doch nichts über einen guten, alten Flipper. An dem man ein Freispiel nach dem anderen holt und so richtig schön seine Aggressionen abregieren kann. Dank "Devil Crush" haben wir jetzt auch auf der PC-Engine das Vergnügen. Gegenüber einem herkömmlichen Flipper wartet "Devil Crush" allerdings mit einigen Besonderheiten auf. Unsere Kugel wird nicht von simplen "Bumpern" durch die Gegend geschossen, sondern liefert sich heiße Duelle mit niedlich animierten Monster Sprites. Drachen spucken Feuer und Totenschädel verhöhnen uns, wenn die Kugel ins Aus geht. Überall auf der Spielfläche marschieren Zombies, Zwerge, Ritter und Zauberer herum. Trifft man

die finsternen Gesellen mit der Kugel, dann verzeichnet unser Punktekonto einen satten Zugewinn. Drei Flipper-Paare sorgen, verteilt über die Spielfläche, für den nötigen Antrieb. Hat man hier den richtigen Schwung heraus, dann legt die Kugel Eingänge zu insgesamt sechs Bonusleveln frei, in denen gemeine Ober-Monster auf uns warten. Zwei Spieler können gegeneinander antreten und ihre Spielstände lassen sich komfortabel mit Paßwörtern speichern. Daneben hat "Devil Crush" alles, was auch ein "echter" Flipper bietet: Extraläufe und eine Endzahl. Auslosung sind ebenso vorhanden, wie ein Doppel- bis Neunfach-Bonus. Auch gefühlovolles Rütteln ist mit dem Joypad möglich. **vw**

"Devil Crush" ist der beste Flipper, den ihr jemals außerhalb einer Spielhalle zwischen den Fingern gelabbert haben. Seht nach, wie gut es aussieht, wenn man vor dem Bildschirm sitzt. Das Scrolling ist dermaßen weich, daß die Spielfläche wie auf einem Luftkissen erscheint. Die Flipper lassen



sich wunderbar gefühlovoll bedienen. Gezielte Schüsse und Stoppbälle sind damit kein Problem. Es ist eine Freude, dem Monstergewusel auf dem Monitor zuzuschauen. Die detailreiche Grafik wartet ständig mit

gen auf. "Devil Crush" ist eine Investition, die kein Flipper-Freund bereuen wird.

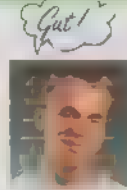
DIE NINJAS, DIE ICH LIEBE

Ninja Spirit

Noch immer nicht genug von Samurais und Shirenobis, von fliegenden Shuriken und überlebensgroßen Endlevel-Gegnern? Wenn nicht, könnt ihr mit der Umsetzung des Irem-Automaten "Ninja Spirit" all diese bewährten Elemente erneut auf Euren Bidschirm holen. Ihr selbst steuert dabei mal wieder einen Ninja der rachedurstigsten Sorte. Vier verschiedene Waffen trägt er unter seiner Kulte, um für sieben von Links nach rechts scrollende Level voller Feinde gerüstet zu sein. Wie in jedem japanischen Videospiel dieses Baujahrs erwartet den Spieler am Ende einer Aufstellung ein besonders bössartiger Kämpfer von teilweise bildschirmfüllender Körpergröße. "Select"- und "A"

Buttons des Joypads werden zu Wucht und Gebrauch der Waffen benutzt. Mit der zweiten Feuer Taste wird gesprungen. Da sich der Feind in diesem Spiel leider wieder einmal leicht in der Übermacht befindet, lassen einige der gefällten Gegner freundschaftlicherweise Bonusgegenstände wie beispielsweise Smart Bombs und Schutzschilder zurück. Ebenfalls aufzusammeln kann man zwei Doppelgänger, die unserem Helden folgen und jeden seiner Sprünge und Schläge imitieren. Mit dieser Eskorte und der unbegrenzten Continue-Funktion hat man sogar im extrem schweren "Arcade"-Modus noch eine Überlebenschance. Dort gilt: Ein Treffer und man kann sich vom ersten der vier Leben verabschieden. **vw**

An den Automaten habe ich mich nie herangerannt, und so war ich froh, dieses hektische Kampfspiel in seiner ganzen grafischen Pracht auf der PC-Engine zu sehen. Mit drei Spielfiguren gleichzeitig schwächliche Feinde aufzumachen bedeutet tatsächlich fast dreifachen Spielspaß. Präzise Steuerung



und gnädige Kollisionsabfrage (die Gegner verpuffen beinahe noch bevor die Feuer Taste gedrückt wurde) schaffen schnell eine angenehme, ich bin unbesiegbar Atmosphäre. Zum Glück gibt es den Arcade Modus, sonst würde der Spielspaß an dieser feinen Umsetzung wahrscheinlich nicht lang anhalten.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namco, Zirkus-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

79%

Grafik: 80%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirkus-Preis: 100 Mark

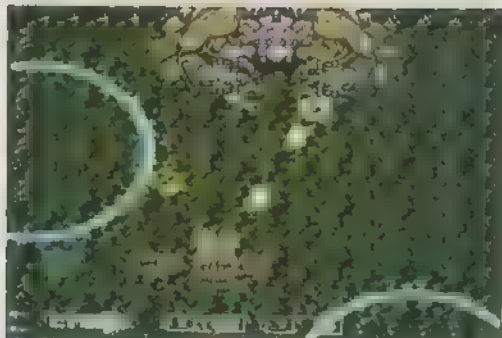
PC-ENGINE

75%

Grafik: 80%

Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Ich hab' Dich im Visier, zur Belohnung gibt's ein Bier (PC-Engine)



Museumsstück: Einer der ersten Ballerspiel-Endgegner (PC-Engine)

GNADENLOS GUT

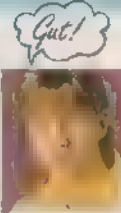
Image Fight

Wer vor gut zwei Jahren in eine Spielhalle ging und die ansässigen Ballerspiel-Freaks nach ihrer Meinung zu "Image Fight" fragte, vernahm als erstes einen tiefen Seufzer, der von einem hilfeschreitenden Schulterzucken begleitet wurde. Selbst die absoluten Action-Kings, die "R-Type" mit verbundenen Augen durchspielen, scheiterten an Irem's vertikal scrollenden Baller-Alptraum. Die PC-Engine-Besitzer sind hier besser dran: sie dürfen bei der Umsetzung unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen.

Image Fight bietet für ein Ballerspiel relativ viel innovatives. Eine Menge Feinde, die in den fünf Levels auftreten, wurden bisher in keinem Konkurrenzprodukt gesichtet.

Als Krönung marschieren wuchlige Endgegner auf, die sich recht eigentümlich verhalten. Auch das Extrawaffen-Arsenal ist beachtlich. Besonders beim Einsammeln der Beirboote ist lakisches Fingerspitzengefühl gefragt. Nimmt man sie auf, wenn sie gerade blau eingefärbt sind, ballern die Zusatzgeschütze konsequent nach oben — für Gegner, die von der Seite angreifen, recht unpraktisch. Rote Beirboote hingegen feuern immer in die entgegengesetzte Richtung, in die man lenkt. Zusätzlich können Ihr Euer Raumschiff noch mit einer von neun "Hauptwaffen" verstärken. Geschloß wurden u.a. Laser, Billard-, Streu- und Kugel-Schuß, bis hin zur zuschaltbaren Energiebarriere. mg

Seiten habe ich ein so konsequent durchdachtes Ballerspiel gesehen. Jeder Feind wurde pixelgenau platziert und hat eine ganz bestimmte Aufgabe, die er pflichtschuldig ausführt. Ohne Wissen, wann welcher Gegner wo auftaucht und welche Extrawaffe ich an einer bestimmten Stelle brauche, ist man total



verloren. Image Fight ist ebenso motivierend wie schwer. Wer schon bei Thunder Force III Probleme hatte, der sollte Image Fight nicht anrühren. Action-Spezialisten dürfen sich auf eine beinhardt aber sehr selten unfaire Herausforderung freuen. Leider wird das Spiel ab und zu langsamer.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

75%

Grafik: 70%

Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

PIONIER-PENG-PENG

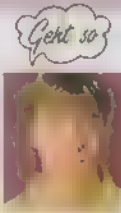
Xevious

Die Damen und Herren in den Chefetagen der japanischen Spielefirmen schweben momentan auf einer Nostalgie-Wolke. Nachdem man Talo's Baller-Papi "Space Invaders" vor kurzem auf der PC-Engine wieder zum Leben erweckt hat, feiert nun Namcot's "Xevious" ein elektronisches Comeback. Der Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele wurde sowohl originalgetreu umgesetzt als auch in der erweiterten Fassung (genannt "Fardraut") einer Frischzellenkur unterzogen.

In beiden Versionen fliegt ein silbernes glänzendes Raumschiff über ein Landschafts-Szenario hinweg und ballert sich mit einem zierlichen Schuß nach vorne den Weg frei. Die landgestützten

Geschütze werden mit gezielt abgeworfenen Bomben (in unbeschränkter Anzahl vorhanden) zerstört. Zu diesem Zweck sieht man ständig ein Fadenkreuz vor dem Raumschiff schweben, das den Einschlagsort lokalisiert. Die Auswahl an feindlichen Fliegern (rücken selbstständig im Formationsflug an) ist leider nicht allzu üppig. Als Höhepunkt wartet von Zeit zu Zeit ein schußstarker Endgegner auf, der sein Aussehen im Lauf des Spiels nicht großartig verändert. Im 90er-Remix gibt's zusätzlich ein paar Extrawaffen und eine Begleitmusik unterstützt die Original-Soundeffekte des Vorbes. Geboten werden u.a. ein größeres Fadenkreuz, ein breiter gefächerter Schuß und Punkte-Boni. mg

Wie die Zeit vergeht! Vor knapp acht Jahren war ich von der unglaublichen spielerischen Abwechslung und der allem beraubenden metallischen Grafik von Xevious hingerissen. Heute entdeckt es mir nur noch ein müde-lächelndes und mein Blick schweift suchend zum "Gunhed"-Modul.



Im dem 90er-Remix wurde leider viel verschönt! Die Grafik blieb gleich, lediglich ein paar windige Extras und ein neues Musikstück hat man hinzugefügt. Das ist zu wenig. Ganz ehrlich: Dann spiele ich schon lieber das fehlerfrei umgesetzte Original — und sei's nur um der alten Zeiten willen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirkapreis: 100 Mark

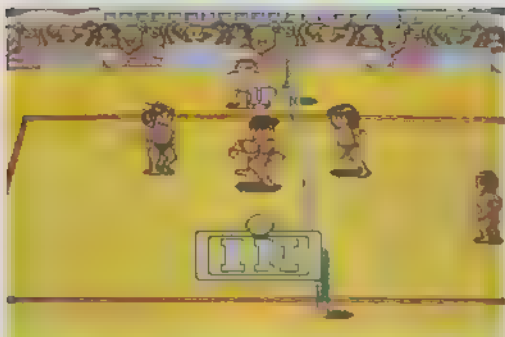
PC-ENGINE

81%

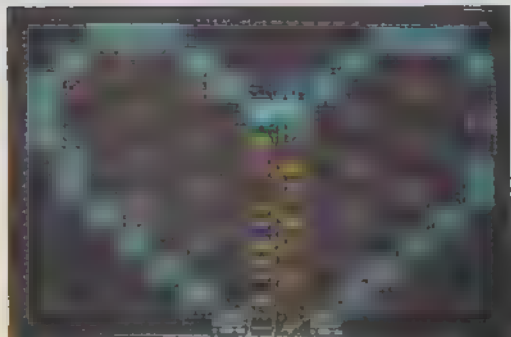
Grafik: 37%

Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Bis zu vier Spieler können rackern, pritschen und baggern (PC-Engine)



Goldgräber anno 1990: wenig Unterschied zum Urahn (PC-Engine)

LEISE RIESELT DER SAND

Beach Volley

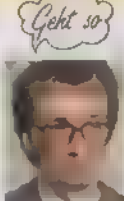
Wohl dem, der die schöne Sportart Volleyball nicht immer im sauer-schweiß-Ambiente schummeriger Turnhallen ausüben muß. Wer in der Nähe eines Strandes wohnt, der frei von Algen-, Öf- und sonstigen Teppichen ist, baggert und schmollert kurzerhand im Sand. Die Freuden des Strand-Volleyballs vermittelt "World Beach Volley" nun auch dem PC-Engine-Besitzer.

Zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen einem Trainingsspiel und einem Turnier. In jedem Team gibt es zwei Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Beim Turnier bekommt ihr ein Paßwort verraten, wenn ihr ein Match gewonnen habt. Wer

einen Joypad-Adapter für seine Engine hat, kann mit einem Freund im Team antreten. Neben den Spielfiguren (die unterschiedlich talentiert in bestimmten Kategorien sind) könnt ihr im Trainingsmodus auch eines von drei Spielfeldern wählen oder im "Easy"-Modus antreten, bei dem das Geschehen wesentlich langsamer abläuft. Gezählt wird nach den Volleyball-Regeln. Wer zuerst 15 Punkte hat, gewinnt einen Satz. Die beiden Feuerknöpfe dienen zum Springen und Schlagen des Balls.

Im Lauf des Spiels läßt die Kraft bei den Balkunststücken nach. Ihr habt eine begrenzte Anzahl von Energiepulsen zur Verfügung, um die müden Rücken wieder ein bißchen aufzupowern. *hl*

In ein Turnier sollte sich nur tragen, wer sich in Übungssparten mit der Steuerung vertraut gemacht hat. Da werden die Bälle in einem solchen Tempo geschmettert, daß jede Sanddune erschrocken das Weite sucht, und man oft keine Zeit hat, verunfallt zu reagieren. Um wirklich gute Partien zu spielen, solltet ihr



Euch mit einem Freund zusammen tun. Das Hin- und Herschalten zwischen den Spielfiguren bei einem Solo-Match ist nicht unbedingt optimal. Von der besorgniserregend ruckigen Animation der Volleyballspieler abgesehen, bietet das Modul keine weiteren Blüten. Der Kauf lohnt sich für Fans des Genres.

STECK BRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: ISS, Zirkel-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

60%

Grafik 43%

Sound 38%

Schwierigkeit: mittel

RÜSTIGER RENTNER

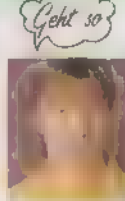
Lode Runner

Nach "Space Invaders" und "Xenious" schaut ein weiterer alter Bekannter auf Besuch im Modulschacht der PC-Engine vorbei. Der berühmt-berüchtigte "Lode Runner" ist weder unterwegs und hechtet gierig Goldklumpen hinterher. Sein Alter (immerhin satte sieben Jahre) merkt man ihm deutlich an, die Verjüngungskur "Made in Japan" hat nur wenig Wirkung gezeigt. Statt bildschirmgroßen Levels gibt's jetzt scrollende Labyrinth. Dort findet man nach wie vor Ziegelstein-Plattformen, Goldklumpen, Leitern und Stangen zum Entlanghängeln. Auch die Feinde, vor denen Lode Runner ständig flüchtet, sind auf die bewährte Methode zu überlisten. Per Feuerknopf-Druck

wird ein Loch in den Boden gegraben, in das die Gegner (hoffentlich) hineinfallen. Nach kurzer Zeit schlößt sich die Mulde und der Schurke verschwindet kurzzeitig — ehe er an anderer Stelle wieder zum Leben erwacht.

Erst wenn alle Goldstücke aufgesammelt wurden, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. Als Belohnung winkt dann immer ein frisches Paßwort. Wenn die 100 vorgefertigten Levels nicht reichen, der kann mit dem Editor eigene Spielfelder entwerfen. Diese dürfen auf dem Backup-Booster gespeichert werden. Ohne das praktische Speicherkästchen ist den selbst gestalteten Levels ein recht vergängliches Leben beschied. Bis daß der Netzstecker uns scheidet. *mg*

Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte man die Neuauflage des Spielklassikers schon programmieren können. Die Umsetzung macht durchgehend einen recht matten Eindruck. Das ändert allerdings nichts am nach wie vor prima Spielprinzip von Lode Runner. Freut Euch auf eine würzige Mi-



schung aus Geschicklichkeit und Textelementen. Wer schon mal bei Lode Runner Versionen ist, der braucht die PC-Engine-Umsetzung nicht zu kaufen. Alle anderen sollten ein Probierbeispiel riskieren. Der erste müde Eindruck täuscht über die spielerische Klasse hinweg.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Poly-In-Video, Zirkel-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

73%

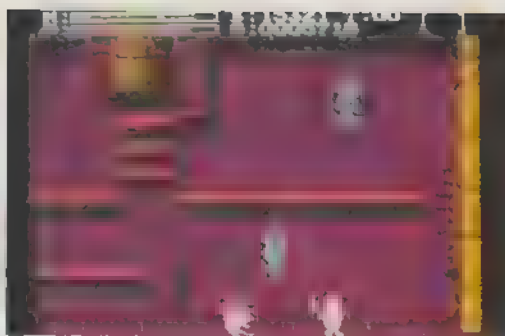
Grafik 27%

Sound 20%

Schwierigkeit: mittel



Wilst Du zu den Fischen geh'n, bleibst Du besser ganz ruhig steh'n (NES)



Im Wellenbaum da tobt der Bär, Monster schlagen mag ich sehr (NES)

WASSERBOMBEN-VETERAN

Silent Service

Erst war es indiziert, dann kam es vom Index, dann wurde es re-indiziert, dann kam es wieder runter — kaum einem Programm war so ein umstrittenes Wechselspiel mit dem Index beschied wie "Silent Service". Der Computer-Klassiker erscheint nach vier Jahren für das NES, die Umsetzung besorgte das Softwarehaus Rare. Spielziel ist es immer noch, im zweiten Weltkrieg möglichst viele Bruttoregister-tonnen zu den pazifischen Fischen zu schicken — selbstverständlich mit einem amerikanischen U-Boot. In der Simulation ist nicht nur simples Rumknallen mit der Bordkanone gefragt, sondern vielmehr taktisches Gespür (vor allem dann, wenn zwei feindliche Zerstörer die Wasserbomben

klarmachen). Wer erstmal üben will, kann das gefahrlos in der "Practice"-Mission Vier Schrott-Tanker stehen in Schachschiff-Stellung. Später und warten auf den schnellen Torpedo. Schwieriger wird's schon bei den sechs "Convoy Actions", bei denen die Zerstörer mit scharfen Geschossen ballern. Wer sich hier sicher fühlt, sollte eine "War Patrol" versuchen, die über 58 Tage klostrophobisches Konservendosenfeeling vermittelt.

Man hat gegenüber dem Original nur wenig abgespecken müssen. Von der zoombaren Landkarte bis zum Torpedo ist alles da, was des Seebaren Herz erfreut. Einziges Manko: Der High Score kann nicht gespeichert werden. *al*

Seien hat mich ein Spiel so in seinen Bann gezogen.

Tuch nach vier Jahren. Obwohl inzwischen technisch überholt (vor allem die Grafik auf dem Nintendo), bleibt es recht verwässert. Es macht einfach Spaß, die Patrouille ang durchzuzieh-

Super!



ob man den feindlichen Tanker noch unter die Wasserbombe schicken kann, bevor der Zerstörer andampft. Die Bild- und Sound-Flair des U-Boots kommen auch bei diesen 58 Tagen zum Tragen.

Ich kann das Spiel nicht empfehlen, da es nur einen Theatereffekt bewirkt hat.

HELDENHAFT VON AST ZU AST

Faxanadu

Seit langer Zeit lebt das Volk der Elfen in einer Stadt unter dem großen Wellenbaum. Dieser Baum ist so groß, daß sogar Dörfer und Städte in ihm Platz haben. Leider wird das friedliche Leben der Elfen empfindlich gestört. Meteoritenschauer regnen auf den Baum nieder und lebenswichtige Brunnen versiegen plötzlich. Nur ein Held kann diesem Unheil das von bösen Mächten angezettelt worden ist Einhalt gebieten.

In dem Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag "Faxanadu" (das übrigens von den "Y's" Machern stammt) steuert Ihr das obligatorische Heldensprite auf seiner Rettungsaktion. Ever-Held kann auf Knopfdruck springen, rennen und mit Waffengewalt Monster ver-

prügeln. Sogar mit magischen Kräften könnt Ihr gegen die zahlreichen Feinde vorgehen. Das für die zahlreichen Einkäufe nötige Kleingeld gibt's durchs "Monster ummieten". Erfreulicherweise steigen Eure Erfahrungspunkte mit jedem umgepöbelten Feind; habt Ihr eine bestimmte Anzahl Punkte erreicht, könnt Ihr Euch befördern lassen. Ähnlich wie in "Zelda II" seht Ihr das Spielgeschehen aus einer Seitenansicht. Die einzelnen Bildschirme werden allerdings nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". Stirbt der Retter mal den Heldentod, fängt er in der alten Erfahrungsklasse wieder an. Zusätzlich gibt es ein feines Passwort, mit dem Ihr später an aller Stelle wieder anfangen könnt. *mh*

Bei ich das Modul "Faxanadu" habe, staucht mein NES nicht mehr ein. Diese Mischung aus "Zelda II", "Y's" und "Castlevania" bringt zwar Spielern nichts Grundlegendes Neues macht, aber trotzdem einen Helden.

spaß. Viele Gegenstände, zahlreiche Monster, ein höllisch großes Spielfeld und ein Hau-

Gut!



len leichter Rätsel bergen für die nötige Kurzweil. Ohne Englischkenntnis geht allerdings auch hier nichts. Besonders schmuck ist die Bilderpracht. Zwar sieht's am Anfang mager aus, je weiter man aber in dem

Wellenbaum nach oben klettert, steigt die Qualität der Grafiken ganz gewaltig.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Konami, Zirkas-Preis: 90 Mark

NINTENDO

80%

Grafik 59% Sound 40% Schwierigkeit, einsteigerfreundlich

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo, Zirkas-Preis: 90 Mark

NINTENDO

76%

Grafik 54% Sound 33% Schwierigkeit, mittel

POWER TIPS

Der totale Durchblick ist da!

Der neue einzigartige Sammelordner von
POWER PLAY



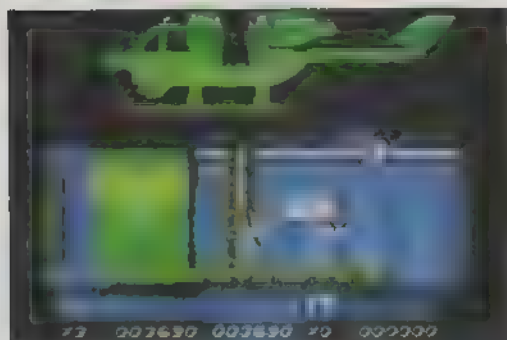
Bestell- Gutschein

Ja, ich will

Exemplare

des POWER TIPS Ordners zum Spätereinstellen von 4 QW-Tausch
versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben an:
Computer Service Ernst Jost Markt & Technik-Leser Service Postfach 14 02 20 8000 München 5



Sind Sprites wirklich schwindelfrei? (Nintendo)

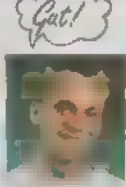
DOPPELT HÄLT BESSER

Double Dragon II

Im Amerika einer postnuklearen Zukunft sind für die beiden Raufbolde und Schwarzgürtel Billy und Jimmy Lee, He den des Kultautomaten "Double Dragon", harte Zeiten angebrochen. Sowohl Billys Freundin Marion als auch die gesamte Kampfschule der Bruder wird in kurzer Folge von Angehörigen der berühmten Schlägerbande "Black Shadow Warriors" vom Erdboden weggeputzt. Derart, egalicher vernünftigen Freizeitbeschäftigung beraubt, stiehlt einer großangelegten Vergeltungsaktion von wahlweise einem oder zwei der Bruder nichts mehr im Wege. Der Oberbösewicht der "BSW" sieht's mit Grauen und schickt den beiden kurzerhand alles entgegen, was

er einen schwarzen Gürtel tragen kann. Er selbst tritt den lakischen Rückzug ins tiefste Verlies seines fallenstehenden Schlosses an. Neun Levels müssen von unten nach oben und von links nach rechts mit Schlägen und Tritten von jeglichem Leben befreit werden, bis der/die Spieler dem Oberbösewicht selbst in seinem geheimen Hauptquartier gegenüberstehen. Drei Leben, jedes mit einer großzügigen Menge Energie ausgestattet, elf verschiedene teilweise aufeinander aufbauende Schläge und Tritte, sowie eine ganze Palette von Nahkampfwaffen und Wurfgeschossen stehen den beiden Spielern zur Verfügung. Auf eine Continues-Option wurde diesmal jedoch verzichtet. **W**

Auch wenn es nicht meiner Moralvorstellung entspricht: Bei Double Dragon II macht es Spaß stundenlang Sprites über den Bildschirm zu prägen. Obwohl Heiden und Bösewichte nicht besonders groß geraten sind, wurden



kann auch die abgezeichnete und brutale Spielidee nicht viel

Schläge wirklich witzig animiert. Der gesamte Aufbau des Spieles mit Intro, den neun vollkommen unter verschiedenen Levels und den Zwischenspielen und Texten trägt weiterhin zur guten Atmosphäre bei. Daran kann auch die abgezeichnete und brutale Spielidee nicht viel



Droh die Kugel zu verschwinden, werd' ich das verhindern (Nintendo)


FLIPPER MIT HERTZ

Pin-Bot

Im Gegensatz zu den meisten anderen Videospielen des Fippens hat man bei "Pin-Bot" versucht, dem mechanischen Arcade-Vorbild möglichst nahe zu kommen. So blickt man realitätsnah von schräg oben und nicht aus der Vogelperspektive auf den Flipper. Da nicht das komplette Spielfeld der Länge nach auf den Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt. Das Besondere dabei ist, daß sich nicht der ganze Flipper bewegt. Der untere Abschnitt, in dem sich die beiden Bumper befinden (mit denen man die Kugel tunlichst im Spiel halten sollte), bleibt immer sichtbar. So ist gewährleistet, daß man die entscheidende Zone immer im Blick hat.

Alle Spielelemente sind "Arcade-geprüft", denn Pin-

Bot ist die Adaption eines Original-Standflippers des Kugel-Königs Williams. Das englische Programmier-Team Rare (bekannt durch "R.C. Pro-Am") hat ihn im Auftrag von Nintendo umgesetzt. Auf dem Spielfeld tummeln sich natürlich eine Menge Bumper, diverse Targets zum Abschießen und viele Punkte-Multiplikatoren. Wer besonders geschickt flippert, darf mit mehreren Kugeln gleichzeitig spielen. Schließlich ändert sich sogar das Spielfeld etwas, wenn eine bestimmte Aufgabenstellung gelöst wurde. Sollte die Kugel den beiden "Schlupflöchern" an den Seiten bedrohlich nahe kommen, darf man per Tastendruck den Flipper etwas "anrempelein" — von links wie von rechts. **mg**

Über mangelnde akustische Untermauerung kann sich bei Pin-Bot niemand beklagen. Klappern und Rattern hier, Sprachausgabe dort. Leider ist die Qua-

 tität ziemlich zu wünschen übrig (das digitale Gemurmel versteht kein Mensch). Das trifft leider teilweise auch auf das Spiel zu. Die Kugelbewe-

gung ist zwar ordentlich und vermittelt ein gutes Flipper-Gefühl, aber die Anzahl der Spielelemente ist doch reichlich limitiert. Mir tat Pin-Bot viel zu eintönig. Man flippert schon gerne eine Runde, aber auf Dauer kommt leider Langeweile auf. Besser als der erste Nintendo-Flipper ist Pin-Bot allerdings schon.

STECKBRIEF

Genre Action

Hersteller Acclaim, Zirkapreis: 98 Mark

NINTENDO

74%

Grafik: 73%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

STECKBRIEF

Genre Geschicklichkeit

Hersteller Nintendo, Zirkapreis: 80 Mark

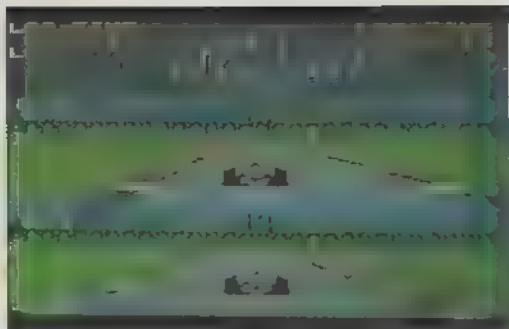
NINTENDO

56%

Grafik: 54%

Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Riech an meinen Auspuffgasen (Master System)



Turnen ist eine von fünf Disziplinen (Master System)

STRATEGIE STATT SPECIAL FX

Super Monaco GP

Wenn man sich den Preisunterschied zwischen dem Original-Spielautomaten Super Monaco Grand Prix (ca. 25000 Mark) und dem Sega Master System plus Modul (ca. 350 Mark) vor Augen hält, sollte es einen nicht wundern, wenn zwischen Vorbild und Umsetzung ein gewisser Unterschied besteht. Zwar wurde bei der Heimversion des spektakulären Autorennens auch auf 3D-Grafik zurückgegriffen, doch ist diese weit weniger detailliert als beim Arcade-Original. Dafür ist bei der Master-System-Version der Bildschirm gesplittet. Während im oberen Bereich wichtige Informationen wie Streckenverlauf und Geschwindigkeit grafisch präsentiert werden, sieht man in

den beiden restlichen Bildschirm-Dritten jeweils die Strecke aus der Sicht des Fahrers auf einen zukommen. Wenn im Arcade-Startet fährt, unten der Computer mit dem Zwe-Spieler-Modus darf ein Kumpel ebenfalls zum Joypad greifen, um sich für den nächsten der insgesamt 16 Grand-Prix-Strecken zu qualifizieren. Mußt ihr mindestens den sechsten Platz belegen. Der verzicht auf grafische Effekte, haschere ein, wurde durch das Einfügen taktischer Elemente wettgemacht. Vor dem Start des Rennens darfst du dir einen Fahrer individuell zusammenbauen, je wie viele verschiedene Modoren, Spoker und Reifen sowie Automatik und Handschaltung stehen zur Auswahl.

mg

Wenn man sich vom ersten "Wieso sieht denn das aus?" Schreck erholt hat, dann kann Super Monaco Grand Prix auch auf dem Master-System angedient werden. Es erinnert zwar etwas an World Grand Prix, gewinnt

Geht so



durch Taktik-Intermezzo und Zwe-Spieler-Modus allerdings an Fahr- und Gegenstandskritik

immerhin. Die Grafik flutscht, identisch die Musik kommt nicht und das Spielgefühl ist überraschend gut. Bis auf die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung bei der manuellen Gangschaltung, Hoch nicht, wie kein außerplanmäßige-Boxenstop nötig. Für PS-Freaks eine willkommene Neuheit.

STECK BRIEF

Genre Rennspiel
Hersteller Sega
Zirkapreis 90 Mark

MASTER SYSTEM

63%

Grafik 63%

Sound 52%

Schwierigkeit mittel

GRUFTI-GAMES

Summer Games

Was 1984 auf dem C-64 ein Resen-Computer-Spiel war, ist sechs Jahre später wohl immer noch gut genug für das Master-System. In einer leicht aufgespeckten Version erscheint jetzt der sechs Jahre alte Epyx-Klassiker Summer Games als Sega-Modul. Von den ursprünglich acht Disziplinen sind aus Sporthierplatzgründen nur fünf übriggeblieben: 100-Meter-Lauf, Trampolinspringen, Schwimmen, Stabhochsprung und Turnen.

Mehrere Spiele können an einem Turnier teilnehmen. Ihren Namen eingeben und sich eine Nation aussuchen. Für die Sportarten wählen. Die Bewegungen pro Disziplin erscheinen in der Weltkarte. Beste Bei den Sportarten

kommt es vor allem auf Timing und Geschick an. Um Höchstleistungen zu erzielen. Nur beim 100-Meter-Lauf ist nackte Kraft gefragt, denn hier macht ihr Euren Läufer durch schnelle Drücken der beiden Feuerknöpfe. Bei den technischen Disziplinen Turnen und Trampolinspringen habt ihr mehrere Versuche, deren Qualität von einer Computerjury bewertet wird. Beim Schwimmen kommt es wieder aufs Feuerknopfdrücken an, aber nicht hektisch, sondern Gernhabigkeitsweise. Ist angesagt. Und im e gute Leistung beim Stabhochsprung zu erzielen, müßt ihr zuweilen rechtgen Zeit für Stabhochsprung. Euch hochschwungen und den Stab schließlich durch Feuerknopfdruck loslassen. Hi

Aus Summer Games vor sechs Jahren auf dem C-64 herauskam, war es ein fantastisches Computerspiel. Nach den Maßstäben von 1990 ist die Bildschirm-Olympiade spielerisch immer noch ganz gut, wirkt aber ein wenig angeduldet. Unterwasser sieht die Grafik der neuen Sega-Einstellung wesentlich besser aus.

Na ja



als die der alten Commodore-Version im Prinzip spielt, nichts dages. Computerspiel-Klassiker fürs Master-System, meißtzen aber bei Summer Games wurde zu viel geschlamp. Fürs gleiche Geld hätte ihr die Sega-Version von California Games, die grafisch und spielerisch zwei Klassen besser ist.

STECK BRIEF

Genre Sport
Hersteller Sega
Zirkapreis 90 Mark

MASTER SYSTEM

40%

Grafik 39%

Sound 35%

Schwierigkeit mittel



Dr. Mario

Man ahnt nichts Böses – und wieder sind die Batterien leer, dabei hatte man doch erst gestern die Akkus aufgeladen. Klarer Fall: "Dr. Mario" hat wieder zuge schlagen.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Man nehme eine Flasche. Dazu: weiße, graue und schwarze Viren (die ein wenig der toriolschen Steiniaus ähneln) und jede Menge Kapseln. Die Kapseln (die, die man sonst als armer Patient mit viel Wasser runterwerfen darf), sind ebenfalls weiß, grau oder schwarz. Mischlor man sich auch dabei. Oben schwarz, unten weiß, oben grau, unten weiß, oben schwarz, unten grau – und so fort. Dr. Mario schlenzt jetzt mit elegantem Schwung eine Kapsel in die Flasche, der Spieler posiert sie strategisch richtig am farblich entsprechenden Virus. Sind nun vier, beispielsweise graue Kapselstücken zusammengekommen, entfällt die Medizin ihre Kraft und – paff! – die Reihe mit dem Virus verschwindet. Dabei ist es egal, ob sie horizontal oder vertikal aufgebaut wurde. Der Rest fällt nach unten und löst mit Glück eine Kettenreaktion aus. Hat man alle Viren eingekreist, geht's auf zur nächsten Flasche. Es ist völlig egal, wie viele Kapseln man geschluckt und wie lange man dazu braucht, Hauptsache, der "Patient" wird wieder gesund. Man kann den Virengang zu Beginn des Spiels einstellen, ein Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen. Niedlich sind die Viren, die heimtückisch zap-peln, bis man sie ausgebaut hat – dann verschwinden sie mit einem erdenschönen "Plopp".

Dr. Mario spielt sich einfach: ist aber tödlich in den Folgen. Bei 30 Viren kommt man ins Schwitzen, ab 40 beginnen sich Blasen am Daumen zu bilden, bei 50 treten bei den Patienten ernsthafte Sprachstörungen auf. Ein Lob der beruhigenden Musik ("Chill" und "Fever"), die so manchen beim Spiel vernünftigen Zehen zum Wippen bringt. Hausarzt Dr. Locker empfiehlt: Muß man haben.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Nintendo
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 83%

Grafik: 60% Sound: 78%

Schwierigkeit: einstellbar



Sokoban 2

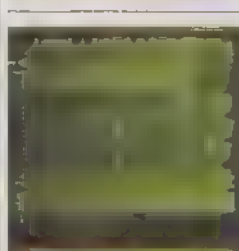
100 Levels voller Kisten. An sich nichts Schlimmes, doch die gehören alle an den richtigen Platz geschoben. Wer nach "Sokoban" eine weitere Herausforderung sucht, bekommt eine Masse neuen Grubelstoff geboten: nur sind die Levels diesmal wirklich happig zu lösen. Grätsch ist Sokoban 2 nicht gerade berühmt, was aber dem Spiel Spaß keinen Abbruch tut. Leider ist das Paßwort auf japanisch – aber mit ein wenig System (3 runter, 8 rechts...) kommt man wieder an seinen Spielstand.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Pony Canyon
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 46% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel



Double Dragon

Knallharte Straßenkämpfer können sich jetzt auch auf dem Game Boy ausleben. In insgesamt vier Missionen muß der Held seine Freunde aus den Klauen böser Straßengangs und Killer befreien. Natürlich können unterwegs Waffen aufgesammelt werden, eine durchschlagende Alternative zu den Karate-Techniken. Am Ende jeder Mission prüft ein besonders harter Brocken Eure Kampfkraft. Im Zwei-Spieler-Modus dürfen zwei furchtlose Streiter zusammen die Hand ansetzen.

Genre: Action
Hersteller: Technos
Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY 67%

Grafik: 75% Sound: 25%

Schwierigkeit: leicht



Matchmaniacs

Das hat gefehlt: ein guter "Match II" Verschnitt für den Game Boy. Bis auf den nicht vorhandenen Zwei-Spieler-Modus ist Matchmaniacs mit dem Shanghai inspirierten Arcade-Vorbild nahezu identisch. Wer in Ruhe Steinchenpaare suchen will, kann dies in 50 anwählbaren Levels ohne hektik tun. Im "Challenge"-Modus spielt man auf mehreren Schwierigkeitsstufen gegen die Uhr. Wer diese Art von Spiel mag, der kommt bei Matchmania auf seine Kosten – Vorsicht, Suchtgefahr! mg

Genre: Denkspiel
Hersteller: Irem
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 60% Sound: 61%

Schwierigkeit: einstellbar



Volleyfire

Volleyfire ist die moderne Version eines Pistolen-Duells im Wilden Westen. Zwei Raumschiffe stehen sich gegenüber und schießen mit Lasern eifrig auf den jeweiligen Gegner. Zwischen den beiden Kontrahenten kummeln sich je nach Level andere Hindernisse. Anfangs macht Volleyfire (zu zweit) halbwegs Spaß, doch nach kurzer Zeit bleiben bei dem belanglosen Geballer Ermüdungserscheinungen nicht aus. Im Vergleich plaziert sich das Modul klar unter dem Double Dragon.

Genre: Action
Hersteller: Toei
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 31%

Grafik: 37% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Ghosts'n'Goblins

Nun, auf! springt und kämpft der erschrockenen Ritter, der beliebten Capcom Automaten auch erstmals auf dem Super Grax. Zum zweiten Mal wurde seine Herzensdame von Mächten des Bösen verschleppt, zum zweiten Male werden Rüstung und Lanze aus dem Kleiderschrank gekramt, um sie an den heimischen Hard zurückzuholen. Fünf reichlich mit Monstern, Fallen und anderen Hindernissen gefüllte Levels führen ihn durch Freghof, Hügel und schalen Wälder, und Ruinsensadlen bis zu Gebirgsfestungen des Feindes. Ohne Hilfe durch eine ganze Anzahl verschiederer Waffen, Bomben und einer magischen Rüstung wäre dieses Abenteuer auch für einen allein hantierenden wie unseren Helden natürlich nur schwer zu schaffen. Die magische Rüstung findet man wie die Extrawaffen in einer der zahlreichen Schatzkisten. Sie aktiviert einen Zauberspruch, der je nach Waffe des Ritters, die Feinde in Form von Blitzen, Flammenschilder oder Energiestrahlen vom Bildschirm putzt. Sollte der relativ hohe Schwierigkeitsgrad dem Ritter doch ein vorzeitiges "Game Over" zwischen die Beine werden, kann das Spiel zweimal fortgesetzt werden.

Die Besitzer der Super Grax haben Glück gehabt: denn die beste Umsetzung des "Ghosts'n'Goblins n'Goblins" Themas gibt's für ihr System. Grafik und Soundeffekte sind fantastisch, in Sachen Spielbarkeit läßt diese Umsetzung die sehr gute Mega-Drive-Version weit hinter sich. Zudem sind ihr auch noch einige Features (wie beispielsweise ein kleines Intro) zusätzlich enthalten. Der saftige Schwierigkeitsgrad ist auch auf der Super Grax erhalten geblieben. Die Kollisionsabfrage scheint mir aber einen Deut freundlicher als die anderer Versionen. "Beinahe-Berührungen" lassen unseren Recken glücklicherweise ungeschoren, trotzdem muß man allein für den ersten Level einige Spielstunden wieviel, Nerven investieren. Es wird Zeit, daß mehr Spiele dieses Kalibers für die Super Grax erscheinen.

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft
Zirkapreis: 150 Mark

SUPER GR. 81%

Grafik: 84% Sound: 82%

Schwierigkeitsgrad: schwer



Summary

Wider an schwertschwingender Recken "Rastan" noch von seinem ersten Abenteuer aus der Spheerale kommt der wird vom zweiten Teil auf der PC Engine ziemlich enttäuscht sein. Was sich Falto dabei gedacht hat, ist mir nicht ganz klar. Die Grafik ist ziemlich ianfällig, der Sound nicht der Rede wert, und spielerisch hapert's gewaltig. Im Vergleich zu "Legendary Axe" fällt "Rastan I" gewaltig ab. Keine völlige Katastrophe, aber ziemlich an der "Qualitäts Realität" vorbei. 170

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE 41%

Grat'k 38 1/2 Sound 28 1/2

Schwierigkeit: mittel



Burai Fighter

Burt Richter erinnert auf den ersten Blick an "Sidearms" denn auch hier kann der schwächere Held in alle Richtungen feuern. Je nach Level (meistens fünf werden geboten) scrollt das Spielfeld mal horizontal und mal vertikal. Zusätzlich gibt's eine Menge freier Extras, die man gegen die Flut von unterschiedlichen Gegnern dringend benötigt. Wer sich mit der Steuerung angefreundet hat, wird einige Zeit gut unterhalten. Nach jedem geschaffenen Level gibt's übrigens ein Pairwort. mo

Genre Action
Hersteller: Tallo
Zielpreis: 70 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 58% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar



Pipe Material

Ein Grund mehr, sich einen Game Boy zuzulegen: "Pipe Mania" spielt sich genauso erstickig wie die Computer-Simulation. Erst ist man von der etwas luzzigen Grafik erheitert, dann kommt man vom Spiel nicht mehr los. Vom Paß-Feature bis zum Zwei-Spieler-Modus ist alles beim alten geblieben – und das ist gut so. Für die ersten Tage sollte man sich nichts vormachen: einen Extra Satz Akkus aufladen und die Nachbarn vor den "Zeitlind Wutschreien" warnen.

Genre: Strategie
Hersteller: Bullet Proof
Zurka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik, 55% Sound 48%

Schwierigkeit: einstellbar



Domenico

Wenn "Joaman" mit seinem Bein zu schlingt, dann werden sämtliche Ärzte runter im Gesicht. Dank seiner "Dehngymnastik" hat er eine unglaubliche Reichweite. Damit kann er jeden Gegner in der über 20-Jahre-problemlos vertriehen. Worum's in dem Spieß geht, bleibt einem dank japanischer Buchschmuckteiler verborgen. Ein passabiles Hupf-Sprung- und Hautz-Modul, das grafisch zwar sehr schön anzusehen ist, Steuerung und Schlagtechnik sind ziemlich gewöhnungsbedürftig. **md**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namco
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 54%

Graphics 69% Sound 47%

Schwierigkeit: mittel

RSE Electronic

Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼[illegible]

Spiele für CPC

| Year | 1970 | 1971 | 1972 | 1973 | 1974 | 1975 | 1976 | 1977 | 1978 | 1979 | 1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 | 2026 | 2027 | 2028 | 2029 | 2030 | 2031 | 2032 | 2033 | 2034 | 2035 | 2036 | 2037 | 2038 | 2039 | 2040 | 2041 | 2042 | 2043 | 2044 | 2045 | 2046 | 2047 | 2048 | 2049 | 2050 | 2051 | 2052 | 2053 | 2054 | 2055 | 2056 | 2057 | 2058 | 2059 | 2060 | 2061 | 2062 | 2063 | 2064 | 2065 | 2066 | 2067 | 2068 | 2069 | 2070 | 2071 | 2072 | 2073 | 2074 | 2075 | 2076 | 2077 | 2078 | 2079 | 2080 | 2081 | 2082 | 2083 | 2084 | 2085 | 2086 | 2087 | 2088 | 2089 | 2090 | 2091 | 2092 | 2093 | 2094 | 2095 | 2096 | 2097 | 2098 | 2099 | 2100 |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1970 | 1971 | 1972 | 1973 | 1974 | 1975 | 1976 | 1977 | 1978 | 1979 | 1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 | 2026 | 2027 | 2028 | 2029 | 2030 | 2031 | 2032 | 2033 | 2034 | 2035 | 2036 | 2037 | 2038 | 2039 | 2040 | 2041 | 2042 | 2043 | 2044 | 2045 | 2046 | 2047 | 2048 | 2049 | 2050 | 2051 | 2052 | 2053 | 2054 | 2055 | 2056 | 2057 | 2058 | 2059 | 2060 | 2061 | 2062 | 2063 | 2064 | 2065 | 2066 | 2067 | 2068 | 2069 | 2070 | 2071 | 2072 | 2073 | 2074 | 2075 | 2076 | 2077 | 2078 | 2079 | 2080 | 2081 | 2082 | 2083 | 2084 | 2085 | 2086 | 2087 | 2088 | 2089 | 2090 | 2091 | 2092 | 2093 | 2094 | 2095 | 2096 | 2097 | 2098 | 2099 | 2100 | |

Karolinenstraße 21 Tel. (02305) 74507 4620 Castrop-Rauxel

Nachdem Sega vor etlichen Monaten mit der grafisch imposanten Golf-Simulation "Super Masters Golf" einen ordentlichen Erfolg verbuchen konnte, will nun Irem einen Strich durch die Landen. Bislang machte sich der japanische Spieleproduzent vor allem mit knallharten Action-Organen wie "R-Type" und "Image Fight" einen guten Namen. Mit "Major Title" stellt Irem seine erste Golf-Simulation vor. Obwohl eine ganze Menge Feinheiten in den Automaten gepackt wurden, sei es sich erstaunlich gradlinig. Auf den ersten paar Löchern reicht es, sich auf Schlagstärke und -richtung zu konzentrieren. Später sollte man die Computervorschläge zur Schlägerwahl sorgfältig prüfen und zunehmend mit Schrittarbeit. Nur so kann man den Ball geschickt um Bäume herum zirkeln. Die Steuerung ist größtenteils "Leaderboard"-kompatibel und sehr gut durchdacht.

Bis zum Abschlag präsentiert sich das Geschehen in schöner 3D-Grafik. Den Flug des Golfballs beobachtet der Spieler dann aus der Vogelperspektive, wobei sich die Größe des Balls natürlich mit der Flughöhe verändert. Das Grün wird ebenfalls von oben gezeigt. So erkennt man die Unebenheiten des Rasens recht gut. Alle "Bodentypen", die auf einem Golfplatz zu finden sind, kommen auch bei Major Title vor: Sandbunker, Gebüsch und Wasserhindernisse sind mit von der Partie. Zur besseren Orientierung wird ständig eine Übersichtskarte des gerade bespielten Loches eingeblendet. Angaben über Windrichtung und zurückgelegte so-

SIMULATIONS SIESTA



Arcade-Neuheiten werden anspruchsvoller: Statt Knochen-Brecher-Mentalität ist strategisches Denken gefragt.



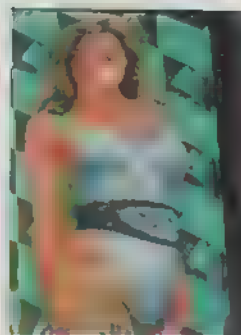
Flaches Motorradrennen in 3D: WGP von Taito

| Modus | Hersteller | Beschreibung | Wertung |
|-------|------------|--|----------|
| WGP | Taito | Mit sehr schöner Grafik. Mittelmäßiges Motorradrennen mit Realismus-Touch. | Für Fans |

Die Rangfolge der Wertungen: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich für Fans und mangelhaft

wie verbliebene Distanz zur Fahne werden ebenfalls geboten. Natürlich dürfen auch mehrere Spieler zusammen eine Runde absolvieren. Alles in allem eine prima Golfsimulation, die man sofort kapiert, aber Spielraum für schlagtechnische Feinheiten läßt!

Taitos neuer Automat ist zwar auch eine Simulation, doch bei dem Motorradrennen "WGP" kommt es vorwiegend auf linke Reaktionen an. Sobald Ihr auf dem heißen Ofen Platz genommen habt, startet der erste von acht Grand Prix. Jetzt muß sich der Fahrer mindestens drei Runden im vorderen Feld behaupten um das Rennen auch beenden zu dürfen. Ansonsten heißt es absteigen oder den Automaten mit weiteren Münzen füttern. Ähnlich wie bei "Super Hang-On" wurde auf 3D-Grafik zurückgegriffen. Leider ist die Auflösung recht grob und die Animation nicht allzu flüssig, für einen Spielautomaten Baujahr '90 eine ziemlich schwache Vorstellung. Dafür ist das Fahrgefühl dank "echtem" Motorrad inklusive Lenker und Fußpedale



Dieses Mädel erteilt die Startfreigabe bei WGP

ausgesprochen gut. Wer will, kann von der angenehmen Automatik auf "originalgetreue" Handschaltung umschalten. Um den Realismustouch noch mehr zu betonen hat sich Taito ein besonderes Gimmick einfallen lassen: Im "Tank" der Motorradattrappe befindet sich ein Ventilator, so daß einem während des Rennens der Fahrtwind um die Ohren bläst. Born to be wild... mg/w

Erst solltet Ihr einen Blick auf die Übersichtskarte werfen, dann wird geschlagen!

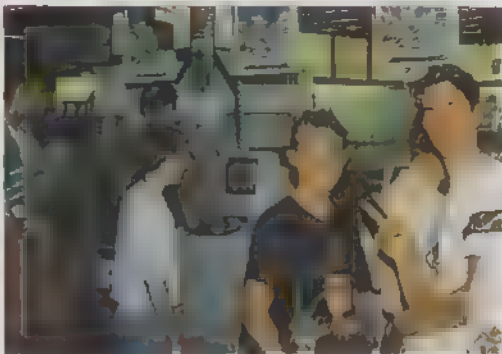
◀ Major Title von Irem

Sonnenschein FLINKKE FINGER

Petrus meinte es mal wieder besonders gut. Am wohl heißen Wochenende des Jahres fand bei Karstadt in Essen der erste deutsche "Pipe Man a"-Wettbewerb statt. Trotz subtropischer Temperaturen um die 35 Grad, war die Computerabteilung schon um 10 Uhr morgens brechend voll. Im Laufe des Tages fanden sich an die 500 hoffnungsvolle Computerkiempner bei Karstadt ein. Kein Wunder, wartete doch als erster Preis auf den glücklichen Sieger eine Reise für zwei Personen in die USA. Daneben gab es natürlich noch jede Menge Software-Pakete zu gewinnen. Also für jeden Anreiz genug, sich auch am Computer zu versuchen. So kamen denn auch viele der Teilnehmer aus dem ganzen Ruhrgebiet und dem übrigen Westfalen.

An insgesamt vier Amigas tobte die Schlacht um Wasserrohre und Highscores. Im Laufe des Tages wurde die Punktzahl mit Hilfe von Joystick oder Keyboard in immer neue Höhen geschraubt. Für einige sollte sich das wochenlange Training vor dem heimischen Computer auszahlen.

Auf eine Reise in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten freuen kann sich Gilbert Krull aus Essen. Er erreichte



Selbst die Affenhitze konnte der Stimmung keinen Abbruch tun



Marisa Pauwels von Empire hatte für jeden ein Lächeln parat

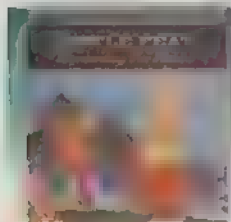


Wer knackt den Highscore? Konzentration vor dem Einsatz.

Bericht vom "Pipe Mania"-Wettbewerb in Essen: Highscores, Rohre und Computer. Die Firmen "Empire" und United Software" spendierten eine Reise nach Amerika

die astronomische Zahl von 76000 Punkten. Ein Software-Paket im Wert von 500 Mark gewann Daniel Reka aus Duisburg. Ein Software-Paket im Wert von 250 Mark schließlich gewann Martin Lassahn aus Essen. Wir gratulieren allen Gewinnern.

COMPACT DISC



Little Feat: Representing the Mambo

Die Reihe der Comeback-Alben von Rock-Veteranen nimmt kein Ende. Nach den Zombies, den Doobies Brothers und Poco fanden sich auch Little Feat zu einem neuen Album zusammen. Wer einen brillanten Sound-Cocktail aus Westcoast-Rock mit ein paar Messerspitzen Blues, Jazz und Country vertrauen kann, wird das kontrastreiche Album lieben. Vom dynamischen "Texas Twister" bis zum abschließenden "Silver Screen" gibt's Rockmusik vom Allerfeinsten.

Warner Bros 7599-26163-2
54:02 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Bruce Hornsby: A Night on the Town

Ganz schön lang der Abstand zwischen dem letzten Album mit Welthits wie "The Way It Is" stellte der Amerikaner bei seinem neuen Werk "A Night on the Town" so exzessiven Partysongs in den Hintergrund, vertauschte auch die mehr Gitarren-Fröhen gegen mehr Klavier. "A Night on the Town" rockiger klingt. Bruce Hornsby ist die Stilkorrektur glänzend gelungen. Sehr zu empfehlen.

RCA PD 82041
55:12 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Dick Tracy: Selections from the Film

Wie auf Swing-Musik im Stil der 30er Jahre steht (angereichert mit etwas Rock 'n' Roll-Pop und Country-Heimatlichkeit) der sollte lauthorchende Reizbürger zum Start des Kinohits "Dick Tracy" erscheint eine schwungvolle CD mit einer imposanten Auswahl aus dem Streifen. Die Interpreten-Schar ist ebenso bunt gemischt wie die musikalische Kost: von Jerry Lee Lewis und Erasme Jarry, Al Jarreau und Ice-T bis hin zu Olaf Haza und Paty Austin.

Sire / Warner 7599-26279-2
53:10 Minuten / 18 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Steve Earle: The Hard Way

Zwischen distanzierten und Country-Rock und rauhen Steve Earle ist sein neues Album das, ihm auch beim europäischen Publikum den Durchbruch bescheren könnte. Outlaw-Romantik eingebettet in erdige Songs mit eingängigen Refrains. Der Ton an. Das Album macht Stimmung und bietet auch ein paar tolle Highlights. "Whiskey People" und "Gospel-Chor" tun der CD gut.

MCA 2292-57236-2
55:32 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Cheap Trick: Dumped

Die amerikanische Produktion von Ri... der auch das letzte Hea... betraute, laufen die Routines... k zu prächtiger Form... si des geschliffenen Main... s vom Rock 'n' Roller bis zur geschra... deischulze beher... wie kaum eine ande... s Album "Busted" ge... ch... herten Drauflos... k in blue... ill der Rock-Wa...

Epic 466876-2
46:51 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Jane Wiedlin: Tangled

Wieder Beinda Carlisle schickte sich ein zweites thematisches Mitglied der "Go-Go's" an Furore zu machen. Professionell eingespielter Mainstream-Pop, der in dieser Form ohne Probleme ein neues Carlisle-Album zieren könnte. Der größte Unterschied ist die etwas piepsige Stimme von Miss Wiedlin. Trotzdem die tats. wunderschön gefühlvollen, teils dynamisch kraftvollen Kompositionen bahnen sich kompromisslos einen Weg in Hitlisten und Gehörgänge.

EMI CDP 7-90741-2
45:49 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Skin Deep

Er ist ein genialer Schriftsteller in jungen Jahren: Zach Hutton (gespielt von John Ritter) ist Mitte dreißig, verheiratet und hat das, was Autoren gemeinhin als eine künstlerische Schaffenspause titulieren. Die Folge: Zach sucht Bestätigung in vielen, vielen Frauenbekanntschaffen. Dies gefällt seiner Angetrauten (Alyson Reed) überhaupt nicht und als sie Zach mit einem blutigen Mädel im ehelichen Schlafzimmer überrascht, ist das Maß voll. Zach wird an die Luft gesetzt, der Scheidungsrichter verknackst ihn zu erheblichen Unterhaltszahlungen. Meint man nun, daß unser Schriftsteller durch diesen Schock geheilt wird, täuscht man sich gewaltig. Zu den vielfältigsten Frauen, die sich unter Zach abwechseln, gesellt sich noch ein erheblicher Alkoholkonsum. Nach guten anderthalb Stunden Filmvergnügen dieser Komödie vertragen sich Zach und seine Frau allerdings wieder. Er hört auf zu trinken, schreibt ein neues Buch und läßt nur noch seine eigene Frau in sein Bett.

Skin Deep lebt von den irrwitzigen Situationen, in die Zach mit seinen Bettgenossen schliddert. Von der Zaubermaus, die ihm Klavier und Haus abfackelt, über den weiblichen Schwarzenegger bis zur Punkbraut, die auf Kondome in Leuchtfarbe steht, ist alles vorhanden, was schritt und witzig ist. Spätestens als Zach den Hund des Barkeepers seiner Stammkneipe mit Sekundenkleber an der Decke befestigt, hat der Bursche die Lacher auf seiner Seite. Leider kommen viele Gags auf dem heimischen Bildschirm etwas kurz. Sorgt das Duell der beiden Kondome noch für ein Toben im Lichtspielsaal, reicht's auf dem Fernseher "nur noch" für ein heftiges Lachen. mh

Regie: Blake Edwards
Produzent: Tony Adams
Drehbuch: Blake Edwards
Darsteller: John Ritter, Vincent Gardenia, Alyson Reed, Joel Brooks, Julianne Phillips
Laufzeit: 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: Marketing-Film
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Fletch II

Journalist und Verwandlungskünstler Irving Fletcher ist wieder mal fiesisch genervt. Sein Chef will seine Spesenabrechnung nicht anerkennen und gewährt ihm den lange versprochenen Urlaub nicht. Wie praktisch, daß Fletch gerade in diesem Moment der Anruf einer Rechtsanwältin erreicht. Von ihr erfährt er, daß er ein riesiges Anwesen in Louisiana geerbt hat. Keine fünf Sekunden später hat er gekündigt, und schon am nächsten Tag sitzt er im Flieger.

Leider entspricht das Anwesen nicht ganz seinen Erwartungen. Die "Villa", die er sich im Geiste ausgemalt hat, ist ein total heruntergekommenes Gebäude, in dem nur ein paar Ratten und ein altersschwacher Diener hausen. Nach diesem Schock tröstet sich Fletch mit einer gemeinsam verbrachten Nacht mit seiner hübschen Anwältin. Am nächsten Morgen liegt das Mädel (anscheinend) ziemlich geschlaft auf der Matratze – beim näheren Hinschauen stellt sich allerdings heraus, daß sie sanft einschlämmt ist: Fletch wird unter Mordverdacht festgenommen.

In Amerika ist "Fletch" inzwischen ein Kultfilm, und auch der zweite Teil lief prima in den Kinos. Mangels Zuschauer-Akzeptanz in Deutschland erscheint "Fletch II" bei uns nur auf Video. Star-Komiker Chevy Chase (er mimt Fletcher) kommt in Deutschland einfach nicht auf den grünen Zweig. "Schuld" daran ist die subtile Albernheit, mit der Chevy Chase seinen Fans einen Lacher nach dem anderen beschert. Wer auf vordergründigen Klamauk à la "Sketch-Up" steht, wird bitter enttäuscht sein. Alle anderen sollten mal reinschauen – obwohl der zweite Teil etwas schwächer als das Original ist. mg

Regie: Michael Ritchie
Produzent: Alan Greisman,
 Peter Douglas
Drehbuch: Leon Capetanos
Hauptdarsteller: Chevy Chase,
 Hal Holbrook, Julianne Phillips, R. Lee Ermy
Laufzeit: 91 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: CIC
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



Ambient

Das Erstlingswerk des Amerikaners Jack Womack ist ein gradenioses zu Ende gedachtes Gleichnis vom Zerfall der westlichen Zivilisation. Mit brutaler Offenheit schildert er die erschreckenden Zustände in der von Verbrechen und Korruption dominierten Gesellschaft. Im Mittelpunkt stehen die "Ambients", durch radioaktive Strahlungen entsetzlich entstellte und völlig verwahrloste "Menschen". Der spannende Roman ist nichts für zarte Nerven. mg

ISBN: 3-453-03935-1
Autor: Jack Womack
Verlag: Heyne
Preis: 10,80 Mark
POWER-Wertung:
empfehlenswert

BUCH



Die totale Erinnerung

Der Mensch ist die Summe seiner Erinnerungen: Douglas Quaid, der Held der Geschichte, will sich vielleicht deshalb nicht mit der rechtlich fragwürdigen Möglichkeit seines Lebens abfinden. Die Firma "Total Recall" verspricht schnelle Abhilfe, indem sie den Menschen "Instant"-Erinnerungen ins Gehirn pflanzt. Wer den Film gesehen hat, braucht das Buch nicht zu lesen. up

ISBN: 3-404-13285-8
Autor: Piers Anthony
Verlag: Bastei Lübbe
Preis: 7,80 Mark
POWER-Wertung:
für Fans

BUCH



Drachen Zwielficht

Gab es bisher nur Bücher oder Spiele zu Filmen, so haben sich die Amerikaner jetzt eine neue Variante ausgedacht: das Buch zum Spiel. Welcher "AD&D"-Fan kennt nicht die "Dragonlance"-Serie von SSI (man denke nur an das Action-Adventure "Heroes of the Lance" oder an das Rollenspiel "Champions of Krynn"). Auf der Fantasy-Welt Krynn ist auch die neue Buchreihe des Goldmann-Verlags angesiedelt. In aller Ausführlichkeit und epischer Breite werden in insgesamt sechs Bänden die Abenteuer einer Heldentruppe geschildert, die sich aufmacht, das Land Krynn von den falschen Göttern zu befreien. Natürlich trifft der Leser auf viele alte und liebevoll bekannte.

Der stets zu Späßen aufgelegte "Tollpan Barfuß", der Kender mit den spitzen Ohren, sorgt mit seinem "Houpan" für Verwirrung bei Freund und Feind. Sturm Feuerlinge, Ritter von Solamnia, edel und gut, ist immer zur Stelle, wenn eine Jungfrau in Gefahr ist. Die Zwillingbrüder Caramon und Raistlin, Kämpfer und Magier, Tannis, der Halb-Elf und der Zwerg Flint Feuerschmied: Sie alle machen sich auf, um in Krynn nach dem Rechten zu sehen und stolpern natürlich von einem Abenteuer ins andere. Auf Krynn ist nämlich der Teufel los; genauer gesagt, die Königin der Finsternis und ihre Hellscherer, die Draconier. Es gibt also reichlich zu tun für unsere Helden, bevor der Frieden wieder in Krynn einzieht.

Die "Drachen Lanze"-Serie bietet Lesestoff für Wochen, den sich kein Rollenspiel-Fan entgehen lassen sollte. Wer viele Seiten mit spannender Fantasy-Kost mag, ist hier gut aufgehoben. Allerdings gibt es auch einen kleinen Wermutstropfen. Wer alle sechs Bände der "Dragonlance"-Serie kaufen möchte, muß immerhin über 50 Mark ausgeben. Keine Kleinigkeit für einen schmalen Goldbeutel aber eine Investition die sich trotzdem für jeden Fantasy-Fan lohnt. vw

ISBN: 3-442-24510-9
Autor: Weis/Hickman
Verlag: Goldmann
Preis: 8,80 Mark
POWER-Wertung:
empfehlenswert



▲ Angekommen: Die **POWER PLAY** hat sich auf der Entertainment Show umgesehen.

Ausgeköcht: Der Held im Spionage-Knüller "Sly Spy" ist mit allen Wassern gewaschen. ►



In knapp vier Wochen ist es wieder soweit: **POWER PLAY** präsentiert ein prickelndes Potpourri aus brandheißen Informationen, knallharten Tests und hilfreichen Tips. Besonders aktuell: unser Messebericht von der "Entertainment Show" in London. Wir werfen u. a. einen Blick auf das heißersehnte "Spindizzy 2", den Spionage-Knüller "Sly Spy" und das Spiel zum Kinohit "Gremlins 2". Außerdem nehmen wir die MS-DOS-Computer unter die Lupe — natürlich aus der Sicht des Spiele-Freaks. Im Videospiele-Teil geht's rund: "Budokan" fürs Mega Drive wird ebenso erwartet wie Tailors witzige Arcade-Umsetzung "Bonze Adventure" für die PC-Engine. Natürlich gibt's auch jede Menge Tests und Tips für das NES, den Game Boy und das Master System.



♦ 11 ♦

erscheint am

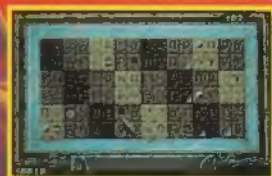
12. Oktober 1990



Abgefahren: Die Monster in "Gremlins 2" sind ekkliger als je zuvor.

SARAKON

*Für den Einen geht Wissen über Tugend,
Für den Anderen ist Tugend,
dem Wissen entsagen.*



Erkennen Sie die wahre Kraft Ihrer Ge-
zänke?
Stellen Sie sich auf die Probe, wies-
nehmen Sie Fehler?
Die Lösung ist oft zum Greifen nahe
und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht ge-
lingen.
Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie
SARAKON!
Eine Herausforderung, die Sie nicht
missen sollten!

AMIGA

ATARI ST/MONO

C 64, PC 3 1/2 5 1/4



Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elberger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 9

BOMICO ServiceLine

BOMICO ServiceLine
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr - Ein Anruf genügt!
Tel: 069/778025

Starbyte Software, Nondring 71, 4630 Bochum E-Tel: 0234/660460, Fax 0234/ 680497

